LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N°25

L'ÉVÉNEMENT

SONIC 2

GAME BOY
Le nouveau Mario

28 F

SUPPLÉMENT GRATUIT
PLAYER ONE POCKET
SONIC 2

ZELDA III
Le test complet

M 4413 - 25 - 28,00 F
10 NOV - 10 DÉC 92
MENSUEL

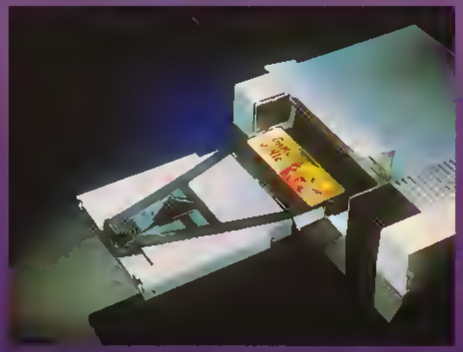
TU CROYAIS AVOIR ETE JUSQU'AU BOUT...
TU AVAIS TORT.

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITE...

- Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- Etre invincible
- Sauter plus haut
- Plus de force
- Plus d'armes
- Plus de vitesse
- Des vies à l'infini
- Plus de difficulté
- Plus de facilité
- Etc, etc, etc...

GAME GENIE™ LIBERE LA FORCE DE TA CONSOLE

PLUS DE 700 COMBINAISONS !



ACCESSOIRE COMPATIBLE SUR CONSOLES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ET SEGA MEGA DRIVE

Avec GAME GENIE™, le Genie, c'est toi !

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS TEL : (1) 3[illegible]

KAREN

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR PANEL GAMES

INVENTÉ PAR
CODEMASTERS™

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

La star du mois, c'est Sonic 2 : la couverture, 8 pages de tests sur Megadrive et Master System, 2 posters et un Booklet de 48 pages ont donc été consacrés au hérisson bleu hyper speedé de Sega. Mais les autres n'ont pas été oubliés. On vous passe en exclusivité une première approche de Super MarioLand sur Game Boy, des tests en 4 pages de Thunder Force IV (Megadrive), Super Probotector, Pilot Wings (Super Nintendo), Tom & Jerry et Batman (NES), sans oublier Zelda III à qui nous consacrons 6 pages. Pour le reste, vous retrouverez vos rubriques habituelles, les tests, les aides de jeux, les infos, bref une vision complète de l'univers des jeux vidéo en 164 pages. Au fait, pour les fans de télé, sachez que tous les samedis vers 10 heures du matin sur France 2, *Player One* anime une petit séquence sur les jeux vidéo, à ne pas rater.

Sam

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à :
SAM PLAYER, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE Cedex

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 34 à 45), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE Cedex

Pour les Plans et Astuces (pages 140 à 147) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE Cedex,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces *PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE Cedex

SOMMAIRE

- 4 - ÉDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 8/9 - COURRIER
- 10/21 - STOP INFO
- 26/33 - MADE IN JAPAN
- 34/45 - TRUCS EN VRAC
- 46/47 - CLUB DES GÉNIES
- 48/79 - TESTS DE JEUX
- 80 - RELIURES
- 81/84 - POSTERS
- 85 - ABONNEMENTS
- 86/138 - TESTS DE JEUX
- 133 - CONCOURS
- 140/147 - PLANS ET ASTUCES
- 148/149 - SOS
- 150/153 - PETITES ANNONCES
- 154/155 - BEST OF ARCADE
- 156/161 - REPORTAGE
- 162 - TOP 10

ZELDA III
Le test complet

PLANS ET ASTUCES
La totale de Solstice sur NES

ABONNEMENT
Profitez de notre offre hyper économique

GRATUIT
Le Booklet Sonic 2

3615 PLAYER ONE
Participez à notre concours permanent

EXCLUSIF
Super MarioLand sur Game Boy

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
19 rue Louis Pasteur 92513 BOULOGNE Cedex Tél 41 10 20 30
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Isabelle DERVEAUX BERTE
Secrétaires de rédaction Gilles SAUER Helene LE
Rédaction Véronique BOISSARIE François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO, Hugues MARTIN, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Eddy SALAT Olivier SCAMPS
Traductions Youko et Christophe SOIRIOT
Couverture I O VATINE & O FIQUET
Infographiste Eve DEFEYER Laurent VIEL
Publicité tél 41 10 20 40
Chef de publicité Perrine MICHAELIS
Assistante de publicité Nezha BOUBEKRI
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER, Jacqueline SEVASTELLIS
Assistant marketing et télématique Pascal PAQUET
Secrétariat Valerie RICHARD

Maquette composition et photogravure CSM
Impression SNIL
Service Abonnements P I I
BP 11, 60940 MONCEAUX Tél (16) 44 72 77 55

Media Systeme Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024
Président directeur général Alain KAHN
Directeur délégué Philippe MARTIN

Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1992
Publication inscrite à l OJD

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.

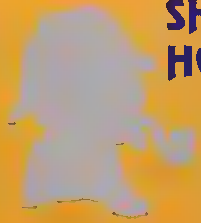
PC ENGINE !!

COTÉ JEU L'HIVER S'ANNONCE TRES CHAUD...

Avec des Hits futurs

FALCON

La 1ère Simulation 3D sur console.



SHERLOCK HOLMES

1er jeu d'aventure interactif sur CD

PC KID III,

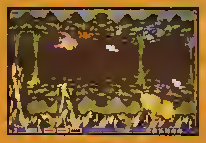
Celui qu'on attendait tous...

Des titres canons de 149*F À 199*F

POMPING WORLD

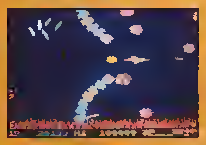
Agréable et surprenant voyage à travers le monde mais attention à certaines boules...

RABID LEPUS



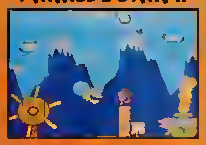
Devenez le lapin le plus rapide pour sauver le roi d'Honey Land.

SALAMANDER



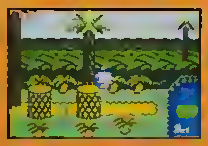
Dans la lignée de Gradius Un superbe shoot'em up.

PARASOL STAR II



Des décors très colorés pour le monde de Bubble Bobble qui se protège toujours de son parapluie.

DORAMON NOBITA



Le chat Doramon sauvera-t-il ses amis perdus dans les pages d'un livre et agressés par les nombreuses illustrations...Délirant !

POWER ELEVEN

Un superbe foot où les joueurs ont un niveau d'hyperénergie !!! N'hésitez pas !

Et 5 packs géniaux de 219 F* à 499 F*...

219 F*

VOLUME 2

CYBER CORE

Survol de paysages préhistoriques pour un shoot exceptionnel, scrolling vertical et latéral.

GOMOLA SPEED

Gens vert de terre, vous devez parcourir un labyrinthe parsemé d'obstacles et d'ennemis Terrifiant !

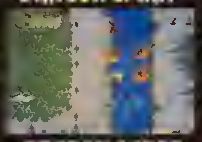
KLAX

Pas si facile de faire un Klax ! Il vous faudra construire sans relâche. Mais vous aimerez !

499 F*

VOLUME 4

DRAGON SPIRIT



Huit mondes sauvages à découvrir. Méfiance, même les arbres peuvent vous poursuivre !

DRAGON SABER

La suite de dragon Spirit ne déçoit pas et les ennemis sont coriaces... Ce shoot them-up peut se jouer à deux.

DRAGON EGG

Récoltez de l'argent et faites du dragon votre meilleur allié pour combattre vos ennemis.

LE NEC PLUS ULTRA

INCROYABLE

Baisse des prix sur la célèbre PC ENGINE GT, "la rolls des portables"

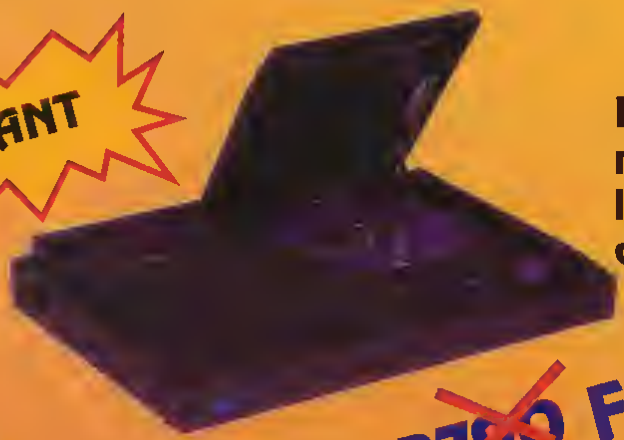
CONSOLE PORTABLE 16 BITS, 256 COULEURS

~~2490~~ F* 1490 F*!
GT + 1 JEU

Sciences et Vie High-Tech :
"La GT est de loin , l'appareil que nous avons le plus apprécié, ses qualités techniques la classant très largement au dessus des autres"

Player One :
"La GT reste la star des consoles portables. La plus belle...Bref, la plus classe."

DELIRANT



La PC ENGINE DUO, n'hésite pas à faire le saut et réussit sa descente !

~~3790~~ F* 2190 F*!
DUO + UN JEU SCD 2490 F*
PLUS DE 50 TITRES DISPONIBLES...

CONSOLE CARTOUCHE +CD-ROM
LECTEUR DE CARTOUCHES 8/16 BITS
LECTEUR CD-ROM NEC 3.0
LECTEUR DE CD AUDIO

EN VENTE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

* PRIX PUBLIC GENERALEMENT CONSTATE

IMPORTE PAR SODIPENG

SODIPENG 3615

Courr

Bon, le mec que vous voyez en tout petit, là, sur la photo, celui qui tente désespérément de tenir debout sur son surf, c'est moi. C'est la seule photo à peu près potable que j'ai trouvée à vous posser pour tenir ma promesse du mois dernier. Bref, le courrier de ce mois est particulièrement intéressant, des bonnes questions, des critiques intelligentes, des propositions originales... la totale, quoi !

Sam Player

Salut Sam,
Reprenons en chœur, ton mag est « Super, Hyper, Méga cool », c'est même le meilleur Bon, passons aux questions :
1°) À quand King of The Monsters II sur Super Famicom ?
2°) Y aura-t-il un Game Genie pour la Super Nintendo ? Si oui, quand et quel sera son prix.
3°) Question ridicule, mais un copain m'a mis dans le doute. Y-aura-t-il un Street Fighter représentant leurs enfants ?
Merci pour les réponses. Bon, sur ce, salut et j'espère que tu publieras ma lettre

Benji

Salut Benji,
1°) King of The Monsters II est déjà sorti au Japon sur Super Famicom.
2°) Un Game Genie est bien prévu pour la Super Nintendo, il devrait sortir début 93 aux États-Unis. Mais on ne sait pas encore quand il arrivera en France.
3°) Alors ça, c'est une drôle de question que tu me poses ! C'est un peu une tradition au Japon de sortir une version « enfant » d'une série (dessin animé, manga ou jeu vidéo) qui se vend bien, ils appellent ça les « SD », par exemple les SD Gundam. Il serait donc logique qu'ils sortent un jour ou l'autre les SD Street Fighter. Mais pour l'instant, aucune information à ce sujet ne nous est parvenue. Ta question n'était pas du tout ridicule, Benji. Ciao !

Sam

Cher Sam,
Je trouve que ton canard offre des tests géniaux. Alors que d'autres mags « consoleux » offrent une mise en page tape-à-l'œil mais des tests insipides, vous, vous notez « vraiment » les jeux ! En plus de votre professionnalisme, vos tests sont sympas avec toujours une petite touche d'humour, ça détend. Bon, après vous avoir tissé un tapis de roses, je vais vous faire part de ce qui me déplaît dans votre façon de faire. Pourquoi testez-vous uniquement les jeux en sortie officielle ? Peut-être qu'on vous en a déjà fait part, mais je trouve cette attitude plutôt c ..e !
Déjà, sur Megadrive, quand vous avez testé Thunderforce 3, je l'avais fini depuis belle lurette. Et pour Gynoug, idem ! Vos tests sont bons, mais arrivent trop en retard. Ce qui nous oblige parfois à acheter vos concurrents pour voir les nouveautés ! Pire encore, avec la Super Nintendo et Street Fighter II. Certes, vos pages de previews sont là, mais le test, c'est quand même mieux, non ? Quant aux dernières nouveautés, genre Axelay (sublime !) ou Mario Kart (dément !), tintin ! Pourquoi tant de haine ! Même les vieux ne sont pas épargnés, je vois par exemple le test de Castlevania IV qui est sorti en import depuis des mois . Alors, ou vous faites 2 rubriques de tests (import et officiels), ou alors... je pleure.

Spawn
(Au fait, quelle est la marque de tes pompes, je veux les mêmes !)

Salut Spawn,
Merci pour les compliments et laisse-moi te répondre sur l'import parallèle. Il faut savoir que vous êtes extrêmement moins nombreux à acheter des jeux venant du Japon ou des États-Unis que ceux qui les achètent lors de leur sortie officielle.

Nous préférons donc consacrer plus de place pour faire de bons tests sur ces jeux-là. Nos previews, dans Made in Japan ou Stop Info, sont faites à la fois pour vous informer sur les nouveautés et sur leur qualité, mais ce ne sont que des présentations, et même si c'est parfois frustrant, il faudra que tu attendes leur sortie officielle pour en voir le test. Ciao, Spawn et sèche tes larmes en continuant à lire *Player*.

Sam

Salut Sami,
Je t'écris, non pas pour te demander des renseignements sur les consoles, mais pour faire des suggestions (j'ai vu dans le dernier numéro que tu adorais ça). Sur chaque jeu testé, serait-il possible de mettre sa date de sortie ? Pourriez-vous ranger les consoles par ordre et pour chacune d'elles, mettre une couleur différente (comme cela, si on est intéressé par la NES, en bleu par exemple,

Retrouvez Sam et tous les journalistes

rier

avant de lire ton mag en entier, on saurait où l'on doit directement chercher). Et enfin, dernière suggestion (je ne t'ennuie pas trop ?), si vous pouviez mettre plus de pages Petites Annonces, ou alors, donner ou vendre, avec ou sans Player One, un petit bouquin « spécial annonces » : comme ça, vous pourriez en mettre plus, ou carrément ne faire que le petit bouquin qui serait en vente dans chaque librairie. J'espère que je n'ai pas été trop long !

A. A.

Salut A. A.,
Je profite de ta lettre pour pousser un grand cri de satisfaction : « Yyya aarrrggghhh ! » Non pas que je vienne de battre Chris à Street Fighter, mais parce que vos lettres, depuis le mois dernier, sont nettement plus intéressantes, bref, vous avez suivi mon conseil en faisant plus de propositions et de critiques sur *Player One*, et c'est tant mieux. Cela dit, passons à tes questions. On ne donne pas la date de sortie des jeux parce que nous ne testons que les jeux qui sortent le mois où nous les passons dans *Player One*. Pour les couleurs par machine dans les tests, je trouve ton idée intéressant et je la soumets aux autres lecteurs, si je reçois beaucoup de courrier qui soutient ton idée, nous la mettrons en pratique. Ta dernière idée, n'est pas mal non plus, je t'avoue même que nous y avons déjà pensé et nous la réaliserons peut-être un jour, ciao l'ami.

Sam

Salut Sam,
Tout d'abord, je voudrais te féliciter (l'équipe aussi) pour le numéro 24 de Player One. J'ai adoré le petit livret sur Street Fighter II, ainsi que le dossier « 8 bits ». Bon, fini les compliments, passons aux questions.
1°) Le Game Genie sur Game Boy a-t-il les mêmes possibilités que celui sur NES ?
2°) La Lynx est une 8 bits ou une 16 bits ?
3°) Y-a-t-il beaucoup de différences entre le Mega CD 1 et le Mega CD 2 ?
4°) Quelle sera la date de sortie du « Menacer » de Sega sur Megadrive ? J'espère que tu me publieras !

Videoman

Salut Videoman,
Merci pour les compliments pour le *Player Pocket* sur Street Fighter II, vous avez été nombreux à l'avoir apprécié, et nous allons donc continuer à vous en offrir d'autres.
1°) Le Game Genie pour Game Boy, qui n'est pas encore sorti en France, aura les mêmes capacités que celui de la NES.
2°) La Lynx est une 16 bits, techniquement, c'est la plus performante des consoles portables.
3°) Pour l'instant, nous n'avons pas les capacités techniques du Mega CD 2, donc nous ne pouvons pas faire la différence avec le Mega CD 1. Pour en savoir plus, va jeter un coup d'œil dans la rubrique Stop Info, nous en parlons un peu
4°) Le Menacer de Sega n'est, pour l'instant, qu'un prototype, sa date de sortie n'est pas encore annoncée. À Bientôt Videoman.

Sam

Hello Sam,
Je passerai donc sur les compliments puisque tu te plains d'avoir la grosse tête. Et je te pose immédiatement les quelques questions qui me trottent dans la tête.
1°) On parle toujours du grand Miyamoto, Shigeru de son prénom (au fait, votre interview était superbe !), mais qui s'occupe de faire fonctionner toute la société, autrement dit, c'est qui le big boss de Nintendo ? Je sais pas, la question est inattendue et pas banale, mais personne ne te l'avait posée.
2°) Je verrais bien une rubrique dans Player One qui causerait un peu plus des dessous (non pas ceux d'Anne Sainclair, humour... Sic !) de fabrication d'un jeu vidéo ou quelques plans un peu plus techniques (pas trop compliqués non plus) sur nos consoles chéries. Tu vois ce que je veux dire ?
Enfin, je voudrais finir cette lettre en vous remerciant pour la photo de l'équipe, c'était pas trop tôt ! Je n'exige pas d'être publié (cela dit, ça me ferait plaisir quand même), juste une chose, répondez à mes questions un jour ou l'autre. Bye !

Alex

Salut Alex,
Bravo pour ta lettre, j'y réponds tout de suite. Il faut savoir qu'il existe deux boss chez Nintendo, un pour le Japon : Hiroshi Yamauchi et l'autre pour les États-Unis : Minoru Arakawa, qui s'occupe aussi du reste du monde.
Détail amusant : Yamauchi est le beau-père de Arakawa. Hiroshi Yamauchi est l'arrière-petit-fils du fondateur de Nintendo (créé en 1889) qui, au départ, ne fabriquait que des cartes à jouer et des flèchettes. C'est lui qui a lancé Nintendo dans l'univers des jeux vidéo. C'est lui le véritable Boss. Quant à Miyamoto, je me permets de signaler que l'interview que vous avez pu lire dans le numéro 24 de *Player One* (réalisée avec l'aide de la Télévision Suisse Romande) est la première qui ait été publiée dans un magazine occidental.
Pour ta proposition sur le « dessous des jeux », pourquoi pas... Là encore, je soumets ton idée à l'appréciation des autres lecteurs. Ciao Alex.

Sam

sur le 3615 code *Player One*

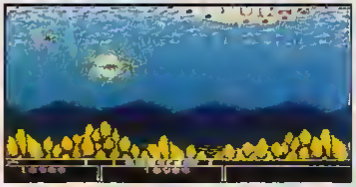
STOP INFO

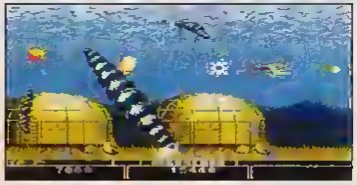
SEGA DANS UN FAUTEUIL !

Les accessoires sur Megadrive deviennent de plus en plus énormes ! Déjà l'Arcade Power Stick se la jouait plutôt mastoc, mais l'Action Chair bat tous les records. Il ne s'agit ni plus, ni moins d'un fauteuil, muni d'un manche à balai ! Articulés, les mouvements du manche font pivoter le fauteuil pour reproduire les sensations de vitesse ou de mouvement. Inconvénient, seuls les jeux de simulation automobile ou aérienne (soit plus ou moins 2 % de la logithèque complète de la Megadrive !) seront vraiment intéressant à jouer avec. Ce qui, pour un prix de 990 F, fait un peu lourd à digérer.

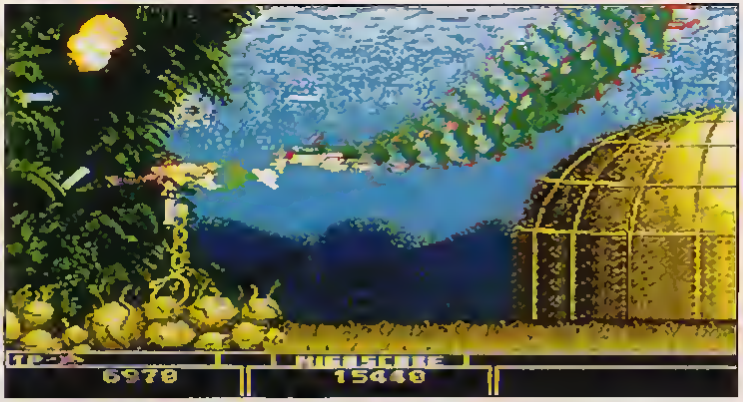
BIO HASARD BATTLE : LE SHOOT'EM UP QUI PROTÈGE LA COUCHE D'OZONE !

On vous en parle depuis le CES de Chicago. Il faut dire que l'on pressentait que ce shoot'em up étrange cachait quelque chose d'inhabituel ! Eh bien, nous ne nous étions pas trompés. Bio Hasard Battle s'annonce comme le shoot'em up le plus délirant du moment (Crevette n'hésite pas à dire qu'il le préfère à Thunderforce IV !). Cela commence par son nom étrange, qui correspond à l'idée de base de ce jeu : un shoot'em up biologique ! Oui, cela surprend au premier abord, mais c'est une réalité puisque les quatre vaisseaux à votre disposition sont des sortes d'animaux préhistoriques, mi-droïds mi-organiques, qui n'en sont pas moins redoutables par l'incroyable armement qu'ils mettent en œuvre. Et si le premier level se situe dans une ville futuriste, on se retrouve rapidement dans des décors naturels, avec plein de verdure et de beaux paysages. Les ennemis, eux, font penser à une armée d'insectes et de bestioles en tout genre, un peu comme si l'on assistait à une rébellion de la nature !





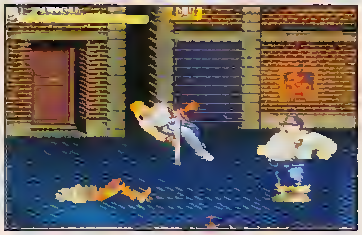
Vous apprécierez particulièrement les ondulations nonchalantes des énormes vers marins constitués d'un nombre incroyables de sprites, sans que l'animation générale du jeu n'en souffre trop. Et puis l'action est si rapide, la jouabilité si réussie, que cela risque de rester un must pour longtemps... Test complet dès que Sega diffuse la version finale.

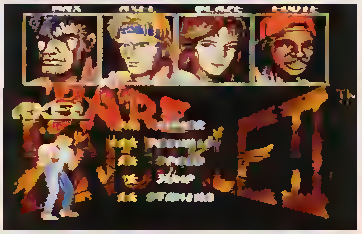


STREETS OF RAGE II

SUR LE « POING » DE SORTIR !

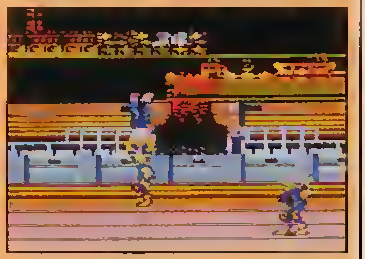
Streets of Rage n'est autre que le beat'em up star de Sega. Même si la durée de vie du premier épisode était, à notre avis un peu trop limitée. Qu'à cela ne tienne, les concepteurs de Sega se sont remis au travail, et voici qu'un an pile plus tard, le second épisode voit le jour. Et les progrès réalisés sont assez importants. À commencer par la taille des personnages, qui ont presque doublés de volume. De même, deux nouveaux personnages sont apparus : outre le gentil Axel et la charmante Blaze, voici que débarquent Max la Brute et Eddie le Rappeur. Et ce n'est pas tout, puisque des coups supplémentaires sont aussi au programme. À signaler que le grand défaut du précédent Streets of Rage (il était trop facile, on le finissait en quinze minutes chrono) a été corrigé, puisque cette suite est largement plus difficile ,, Peut-être même un peu trop (seule la version finale nous permettra d'en juger correctement). Mais la plus grande satisfaction vient de la musique, puisqu'elle est encore une fois signée Yuzo Koshiro, le musicien de jeu le plus fabuleux du monde (on lui doit, entre autres, la musique d'Actraiser et de Super Adventure Island sur Super Nintendo) et qui est une véritable star au Japon (ainsi que dans la rédaction de *Player One*, mais ça, il ne doit pas le savoir !). Quant au jeu en lui-même, il prend avec cette sequel un petit air de Double Dragon qui n'est pas désagréable du tout... À quand un air de Street Fighter II ?





GG GAME GEAR — STREETS OF RAGE — SEGA NOVEMBRE

Sega profite de l'effet médiatique de Streets of Rage II sur Megadrive, pour lancer le premier épisode sur la Game Gear. On retrouve donc Axel et Blaze dans leur lutte contre les caïds de New York. Il faut, bien sûr, ne pas s'attendre à retrouver l'ambiance des graphismes de la Megadrive, la Game Gear n'étant, après tout, qu'une Master System portable. Cependant, les levels suivent quand même la version originale, et les deux protagonistes disposent de coups dignes des meilleurs matchs de catch, pour assurer le spectacle. Quant à la musique, même si elle n'est pas composée directement par Yuzo Koshiro (c'est lui l'auteur de la bande sonore sur Megadrive), elle en reprend les mêmes airs Test complet le mois prochain



PUBLICITÉ

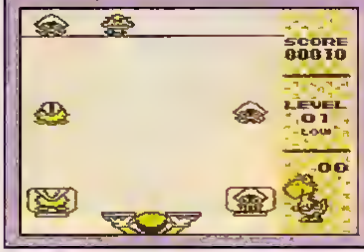
TONKAM

29, rue Keller,
75011 Paris.
IMPORT DIRECT
DU JAPON :
MANGAS, LDs, CDs,
Presse jeux vidéo,
BOs en CD de jeux.
Arrivage hebdomadaire.
Catalogue VPC contre
4,20 F en timbres.
Infos au :
(1) 47 00 78 38.
Ouvert du lundi
au vendredi,
de 10 h 30 à 12 h
et de 13 h à 19 h.
Le samedi,
de 14 h à 20 h.
Métro : Bastille.

GB GAME BOY — YOSHI

NINTENDO — NOVEMBRE

Nintendo n'édite pas beaucoup de jeux dans une année, mais lorsqu'il en sort un, il y a toutes les chances pour que ce soit une petite merveille. Voici donc ce qui sera leur gros titre Game Boy de l'année : Yoshi. Les heureux possesseurs d'une Super Nintendo l'auront tous reconnu, il s'agit du petit dinosaure qui accompagne Mario dans le quatrième épisode de ses aventures. Reprenant le concept de Dr Mario qui s'était inspiré de Tetris, Yoshi n'est autre qu'un jeu d'action/réflexion dans lequel des personnages de Super Mario tombent aléatoirement sur des plateaux que tient Mario dans ses mains. Toute l'astuce consiste à faire tourner les plateaux pour former des couples de personnages. Comme dans Tetris, dès que l'écran est plein, vous êtes éliminé. Ce sont les nerfs qui vont encore en prendre un coup !



GB GAME BOY — ASTERIX

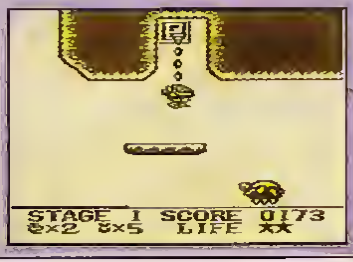
INFOGRAMES — MAI

Ça y est, Astérix débarque dans le monde Nintendo ! C'est assez étonnant de voir l'un des plus connus héros européens s'installer sur une console typiquement japonaise. Cela s'explique en partie par le fait que ce jeu est en cours de réalisation chez Infogrames, qui est l'un des plus importants éditeurs de jeux français. Il s'agit d'un jeu de plates-formes bon teint et tout mignon. On y retrouve une très forte influence de Super Marioland, et les éléments communs à ce type de jeu. C'est avec plaisir que l'on pourra de nouveau admirer le petit Gaulois teigneux mettre des méga-beignes à des Romains abrutis... Sans oublier la pause sanglier, et les serpes d'or de Panoramix !

GB GAME BOY — MAX

INFOGRAMES — FÉVRIER

Voici un jeu qui ne risque pas de vous laisser indifférent ! Max est le nom du petit vaisseau dont vous allez prendre les commandes. Cet engin possède une particularité qui le rend assez fabuleux à utiliser : il dispose d'un grappin qui s'accroche sur commande sur tous les types de paroi ! Résultat, on navigue dans une sorte de gigantesque caverne infestée de bestioles en tout genre (que l'on peut détruire à coup de laser, tout de même !), et dans un décor où il devient de plus en plus difficile de progresser. Et c'est là que le grappin va vous être très utile. Il le sera aussi pour aller chercher les options/bonus planqués dans des cavités de la paroi. Bref, un super jeu, qui amusera tous ceux qui l'approcheront, quel que soit leur âge.



"DECOUVRE MES SERVICES AU 47 79 23 45 ET TU SERAS PLUS FORT !"

Pour ceux qui en veulent toujours plus, SEGA propose de nombreux services. Au (16 1) 47 79 23 45, Maître SEGA te donne tous les conseils et astuces sur ses jeux. Sur le 3615 SEGA, tu découvres des infos, des astuces et tu peux même gagner des cartouches de jeux. Avec la SEGAVIDEO N° 2, Maître SEGA te présente ses meilleurs jeux et ses dernières nouveautés sur cassette VHS. Grâce à MEGAFORCE, le magazine officiel des jeux SEGA, tu peux tout savoir sur l'actualité. Si ton control pad ou ton cordon péritel te lâche, tu peux les commander par courrier grâce au SAV SEGA. En entrant dans le CLUB SEGA, tu peux devenir un Segamaniaque privilégié... Alors pour tout savoir, appelle directement Maître SEGA et son équipe au (16 1) 47 79 23 45.

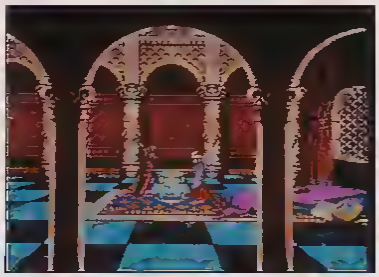
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

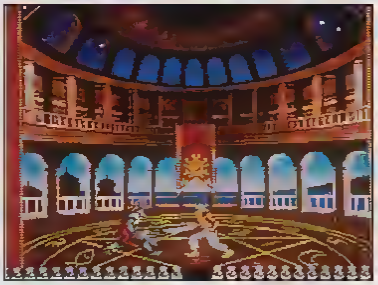
TBWA

PLAYER ONE FAIT DE LA TÉLÉ

Tous les samedis sur France 2 vers10 heures du matin, *Player One* anime une petite séquence sur les jeux video. Un minimun de bla-bla, un maximun d'images c'est le parti pris de cette émission. Ne la ratez, elle ne dure pas très longtemps, mais elle vaut le détour.

Encore un jeu qui va sortir chez nous peu de temps après sa sortie japonaise, et c'est tant mieux ! Surtout que Prince of Persia est un véritable must qui a déjà rendu fous des milliers de joueurs ! Principal ingrédient de son succès, l'incroyable animation du personnage, qui imite à la perfection un certain nombre de mouvements humains Mais ce n'est pas tout, car le jeu compte une vingtaine de levels sur la Super Nintendo, qui sont plus longs que sur les autres versions, et qui sont d'une beauté fatale ! Côté jouabilité, pas de problème, la manette aux six boutons (on ne compte pas le select et start) convient amplement pour les commandes de Prince of Persia. En fait, comme vous comprendrez quand vous la verrez, c'est pour beaucoup de gens la meilleure version de Prince of Persia. Ce jeu sera distribué en Europe par Konami au mois de Décembre.



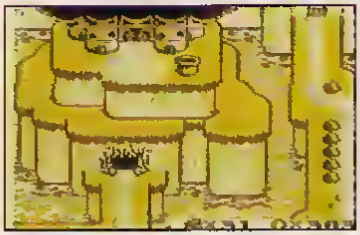


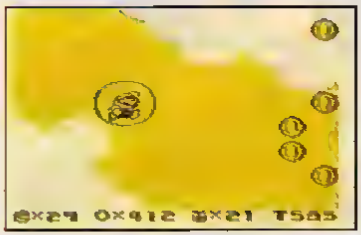
SNES SUPER NINTENDO — MECHWARRIOR — ACTIVISION — MI-93

Mechwarrior n'est autre que la représentation en jeu vidéo des Battletech Center. Ces lieux d'amusement très célèbres aux States vous placent aux commandes d'un robot, dans une borne d'arcade super évoluée, et reliée en réseau avec une dizaine ou une vingtaine d'autres. Le but étant de combattre contre les autres joueurs. Eh bien, dans Mechwarrior, c'est pareil, sauf que vous luttez contre des robots qui sont contrôlés par la Super Nintendo, puisqu'il n'est pas encore possible de se mettre en réseau sur console (les différents essais de modem sur Famicom, la NES japonaise, et sur Megadrive, n'ont pas trop réussi). Le jeu en lui-même utilise le mode 7 de façon intensive, les graphismes des pages de présentation sont époustouflants, et le jeu dégage une ambiance futuriste qui n'est pas désagréable. Rendez-vous dans le courant de l'année procbaine pour le test complet.

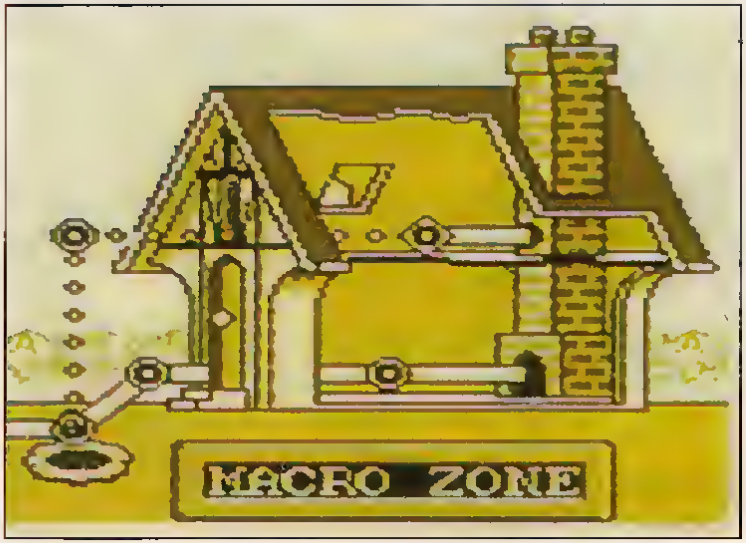
EXCLUSIF

SUPER MARIOLAND 2





Le lancement d'un nouveau Super Mario est toujours un événement exceptionnel. Surtout sur Game Boy, puisque le premier est sorti il y a plus de trois ans maintenant. L'arrivée de Super Marioland 2 risque donc de faire beaucoup de bruit ! D'autant qu'il marque un réel fossé technique avec le précédent. Principalement aux niveaux des graphismes, qui sont du niveau de Mario 3 sur NES (sans la couleur, bien sûr). Mais aussi dans l'organisation du jeu. Ainsi, on retrouve, pour notre plus grand plaisir, le même type de carte que dans Super Mario 4. Par contre, et comme d'habitude, le monde dans lequel évolu notre plombier-star est totalement nouveau. Il est beaucoup plus effrayant et sombre qu'auparavant et Mario va y retrouver un tas d'ennemis inédits, plus agressifs les uns que les autres. Pour lutter contre eux, Mario dispose de nouvelles options, comme les oreilles de lapin, qui lui permettent de voler, ou la bulle de savon. Dernière précision, mais elle a son importance, une pile au lithium intégrée dans la cartouche permettra de sauvegarder sa progression. Lancement mondial de Super Marioland 2, le mois prochain !

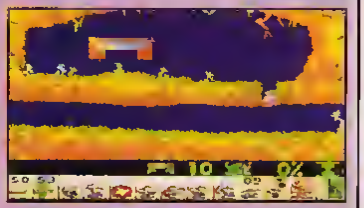


3615 PLAYER ONE

Pour rester branché en direct sur l'univers des jeux video, un seul code : 3615 Player One. Vous y retrouverez toute l'actualité brulante sur les nouveautés, des forums animés en direct par les journalistes du magazine et de nombreux concours dotés de superbes cadeaux...

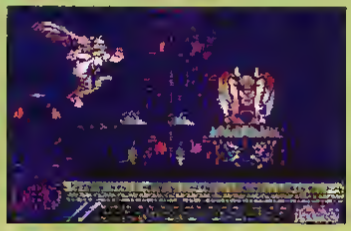
MD MEGADRIVE — LEMMINGS — SUNSOFT — NOVEMBRE

Voilà, c'est au tour de la Megadrive d'accueillir les Lemmings. Les Segamaniacs vont apprendre la galère que c'est de faire traverser un groupe de lemmings dans une centaine de tableaux de plus en plus infranchissables. Certains creusent, bloquent, grimpent, et d'autres encore imitent des sauts en parachute avec des parapluies, mais tous doivent rejoindre la sortie pour échapper à l'extermination ! À vous de choisir les bons lemmings au bon moment. À certains endroits, il faudra même leur faire construire un pont .. Dans tous les cas, ce sont vos neurones qui vont morfler !

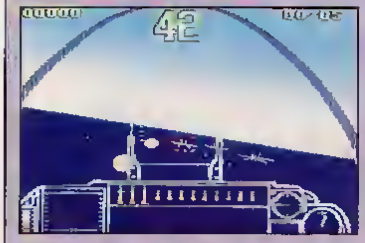


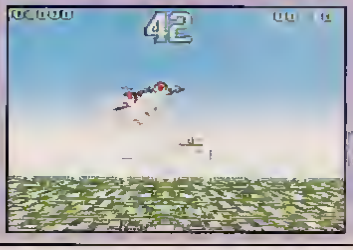
MD MEGADRIVE — BATMAN, THE RETURNS — SEGA — NOVEMBRE

Alors que nous avions attendu le premier épisode si longtemps, Batman 2 arrive à peine moins d'un mois plus tard ! Tirée du film du même nom, cette version Megadrive va vous entraîner à la poursuite de Catwoman et du Penguin. Ceux qui ont vu le film au cinéma se souviennent certainement que les flics de Gotham vont aussi mettre des bâtons dans les roues de l'homme chauve-souris, suite à une infâme machination qui le fait passer pour un criminel. Côté jeu, cela ressemble beaucoup à Spiderman, mais la préversion qui nous a été fournie par Sega France n'était pas suffisamment aboutie pour que nous puissions juger de la qualité de ce titre. Test complet dès que possible.



MD MEGADRIVE — G-LOC — SEGA — NOVEMBRE



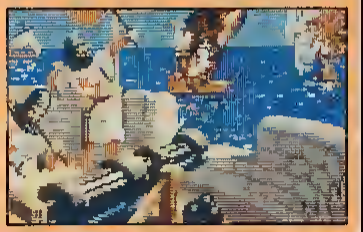


Les accros des salles d'arcade vont bondir sur place, et pourtant, c'est vrai : G-LOC débarque sur Megadrive ! Pour les autres, je ne dirai qu'une chose, G-LOC est la suite d'Afterburner. Et pour être plus précis, il s'agit d'un jeu dans lequel vous pilotez un F-14 Tomcat (LE plus beau zinc du monde, et le préféré de Crevette !). Contrairement à Afterburner, l'avion n'est plus seulement vu de derrière, mais aussi de l'intérieur du cockpit. Il y a des duels, toujours autant d'ennemis qui viennent de tous les côtés, et des slaloms dans des canyons. Quant au côté technique, l'animation est assez étonnante, avec un effet de perspective jamais vu sur cette machine. Bientôt sur vos écrans...

LYNX ATARI — RAMPART — ATARI DISPONIBLE

Les conversions de borne d'arcade étant encore rares sur Lynx, saluons dignement la sortie de Rampart. Ce jeu de café de Tengen se singularise de ses

petits camarades en ce sens qu'il fait appel tout autant à la stratégie qu'aux réflexes : vous devez y défendre un château des attaques d'armadas adverses. Le jeu se décompose en deux phases : une phase de construction et de positionnement des armes faisant appel aux neurones, et une phase de combat où vous dirigez l'angle des canons de manière à ce qu'ils touchent l'ennemi. Malgré, ou peut-être à cause de, son atypisme, Rampart a su se créer un public d'amateurs, à commencer par notre ami Wolfen. Une recrue de poids dans le catalogue Lynx et la preuve que la qualité des derniers titres pour la portable couleur est en nette progression.



LYNX ATARI — SHADOW OF THE BEAST — ATARI DISPONIBLE

La portable couleur d'Atari accueille désormais dans ses circuits le mythique Shadow of the Beast. Ce jeu vous propose de prendre la place d'une bête ignoble déterminée à se venger des sorciers qui lui ont ôté son apparence humaine. Au programme, de l'action (beaucoup) et de l'aventure (un peu) dans une ambiance d'heroic fantasy très bien rendue. Une grande partie de la légende qui auréole ce jeu provient de la

qualité exceptionnelle de son environnement graphique et sonore. Mission accomplie sur Lynx puisque cette version propose une réalisation incroyable : le jeu se noie sous les scrollings à dix millions de niveaux et les sprites gigantesques. Fin du fin, les programmeurs ont même réussi à gérer 32 couleurs simultanément alors que, en théorie, la Lynx n'en adresse que 16. Pas de doute possible, Shadow of the Beast est une des perles rares de la ludothèque que la portable couleur Atari propose.

TU T'ENTRAINES, TU T'ENTRAINES ET UN JOUR, TU DEVIENS L'IDOLE DE LA CALIFORNIE.

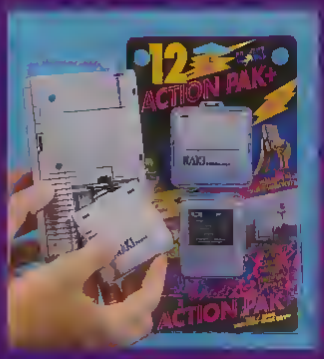
MB

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

1 ou 8 joueurs

ET C'EST AINSI QUE NAKI...

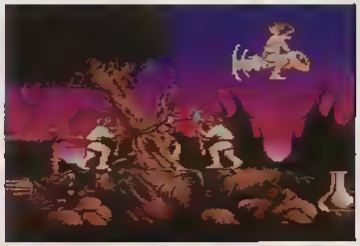
Cela fait une petit bout de temps que Naki propose aux USA toute une gamme d'accessoires pour consoles. Eh bien, voici que c'est la société Guillemot qui va se charger de les distribuer sur notre territoire. On y trouvera donc leurs célèbres kits de nettoyage, dont ils disposent d'une version pour tous les types de consoles existantes (y compris la Lynx). Mais l'on découvrira surtout leur modèle génial de battery pack pour Game Boy. Celui-ci se pose en lieu et place du logement des piles de la Nintendo portable. Résultat, il ne tient aucune place, et ne se voit pratiquement pas ! Et ce n'est qu'un début, puisqu'ils sortiront un tas d'autres produits, tous aussi fours.



ELECTRONIC ARTS

On pourra dire que 1992 fut une sacrée bonne année pour Electronic Arts ! Après un déluge de jeux sur Megadrive, dont certains ont fait un véritable carton, et ses premiers jeux sur la Super Nintendo, l'éditeur américain ne s'arrête pas en chemin. Ainsi, sa fin d'année risque d'être explosive vu les titres annoncés.

On commence par Lotus Turbo Challenge, tiré d'un jeu du même nom sur micro-ordinateur. Cette simulation se caractérise par la possibilité de jouer à deux simultanément, mais surtout par la grande fluidité de son animation. À moins d'un accident de parcours, on peut s'attendre à voir débarquer une petite merveille. Si, comme Crevette, la vue d'un casque de footballeur américain vous met dans des états proches du coma, la venue de John Madden 93, qui reste toujours la meilleure simulation de ce sport toutes machines confondues, devrait vous ravir. Mais c'est surtout Road Rash II, la suite du jeu culte de la rédaction de *Player One*, qui risque de laisser des traces sur votre Megadrive. D'autant que, accrochez-vous, le « II » signifie, entre autres, qu'il est possible de jouer à deux ! Bonsoir les bastons, chacun sur sa bécane et roulez jeunesse ! Et pour finir, Shadow of the Beast 2 terminera cette longue liste de suites. . Mais quelles suites !



FINIT L'ANNÉE EN BEAUTÉ !

EA commence doucement, mais sûrement, à s'attaquer au marché encore jeune, de la Super Nintendo. Après le succès aux USA de PGA Tour Golf (qui sortira vers janvier/février en France), on passe à la vitesse supérieure en accueillant Road Rash (Matt et Crevette vont avoir du mal à s'en remettre !). Et ce n'est pas tout, puisque dans la foulée, c'est Desert Strike qui franchit aussi le pas, pour venir s'installer sur la Nintendo 16 bits. Et pour conclure, signalons que James Pond, le personnage fétiche de EA, sera aussi adapté sur Super NES, mais par un autre éditeur (Ocean pour être précis).

EN CHERCHANT LA CITÉ PERDUE, ON RENCONTRE PARFOIS LA PEUR...

MB
MiltonBradley

Licensed by Nintendo® for play on the Nintendo

THE LEGEND OF THE LOST CITY

DIGGER

Official Nintendo Seal of Quality

MB

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

1 joueur

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plates-formes comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôles.

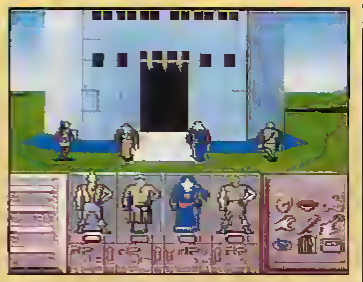
Jeu d'aventures.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

SNES SUPER NINTENDO — DRAKKEN — INFOGRAMES JANVIER

Avant de se lancer dans la console, Infogrames produisait des jeux sur micro-ordinateurs, depuis la nuit des temps ! Et l'un de leurs titres les plus célèbres s'appelle Drakken. Il profitent donc de l'avènement de la Super Nintendo pour en faire la première version console. Le résultat est assez déroutant, car ce jeu s'adresse aux véritables fans du jeu d'aventures et du jeu de rôles. Il sera vraiment complexe à utiliser, et seuls les mordus pourront s'en sortir. Hormis cela, il faudra prendre soin d'une équipe d'aventuriers dans un monde médiéval virtuel. La liberté de mouvement au sein de ce monde magique est assez importante, et il faudra explorer des donjons effrayants dans lesquels vous attendent des monstres cruels. Début de l'aventure dans peu de temps..



SNES SUPER NINTENDO — BLAZING SKIES — NAMCO NOVEMBRE

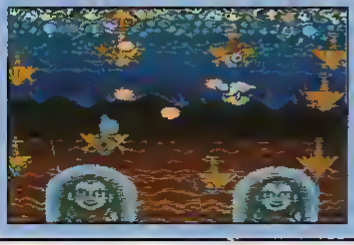
À peine sorti aux États-Unis sous le nom de Wings 2 que le voici déjà en France sous le patronyme de Blazing Skies ! Il s'agit d'une simulation de combats aériens pendant la Première Guerre mondiale. Donc, on ressort les

vieux coucous, l'écharpe du grand-père, et on repart en campagne contre les Teutons ! Évolution des temps, ce n'est pas Verdun que nous allons survoler, mais un superbe paysage, animé de main de maître par le fabuleux mode 7 de la Super Nintendo. Le résultat a de quoi surprendre les plus blasés d'entre vous. F-Zero, Pilotwings et maintenant Blazing Skies, cela commence à faire un panel intéressant de l'utilisation du mode 7 (qui, rappelons-le, est le mode sous lequel sont possibles les manipulations d'images par le coprocesseur graphique de la Super Nintendo). Tout cela sans oublier que le jeu propose deux types de mission, bombardement ou duel, et que plusieurs pilotes de capacités différentes sont à votre disposition. Un jeu original qui vous changera des éternels shoot'em up, beat'em up et autres jeux de plates-formes.

3615 PLAYER ONE

SNES SUPER NINTENDO — PARODIUS — KONAMI JANV-FEV 93

Après Axelay prévu pour décembre, Konami annonce la sortie prochaine de son autre shoot'em up de folie sur la Super Nintendo : Parodius. Connu pour

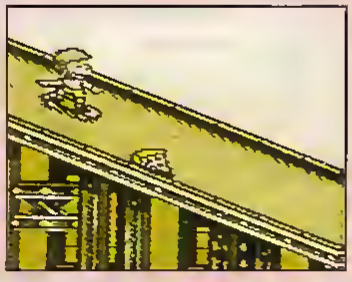


être le jeu de tir le plus fou, Parodius n'en est pas moins l'un des plus agréables à jouer, et surtout l'un des plus beaux ! Mais c'est son humour irré-

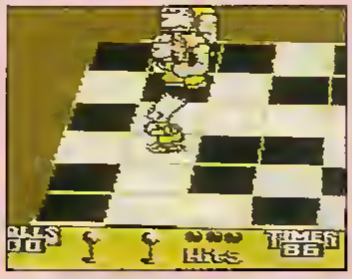
sistible qui en fait surtout son charme Car, comme son nom le laisse quelque peu supposer, il s'agit d'une parodie des plus célèbres shoot'em up de Konami ! On y retrouve donc des éléments des Gradius et aussi de Twin Bee ! Tout cela avec des graphismes acidulés et une bande sonore à se frapper l'oreille contre une paire d'enceintes, tellement c'est bon ! Il n'y a pas encore de date précise quand à son arrivée officielle en France, mais c'est imminent Rendez-vous pour le test.

SNES — THE SIMPSONS : BART VS THE JUGGERNAUTS

Enfin, Bart fait son retour sur l'écran monochrome de la Game Boy. Après son séjour mouvementé dans le Camps Deadly (souvenez-vous, c'était l'épisode



précédent), le voici maintenant qui participe à un jeu TV. The Juggernauts, c'est le titre de l'émission, propose toute une série d'épreuves, aussi dangereuses les



unes que les autres. De plus, elles se caractérisent par leur aspect assez étrange ! Un coup, Bart devra faire du skate-board sur une rampe parsemée d'embûches qui se termine par un gigantesque tremplin. Ensuite, il se retrouvera sur une sorte de damier, où il ne pourra sauter que sur les cases blanches (malheureusement, les cases changent de couleur sans crier gare, et des sortes de cerbères peu sympathiques le poursuivent). Au final, on obtient un jeu plutôt bizarre, et qui semble assez dur... Mais que c'est bon de retrouver les Simpsons !

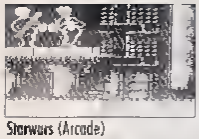
SNES SUPER NINTENDO — SUPER STAR WARS — LUCASFILM/JVC 1992

Voici probablement l'un des titres les plus attendus de l'année prochaine. Suivant les versions, déjà de très bonne qualite, sur NES et Game Boy, Lucasfilm nous propose l'adaptation de son film culte sur la Super Nintendo Une perspective qui ne peut que nous enchanter ! Et, d'après les critiques des premiers observateurs américains qui ont eu la chance d'approcher le produit, tous les espoirs sont permis. Ainsi, leurs avis concordent . Super Star Wars serait démentiel, utilisant les miracles du mode 7 pour proposer des survols de l'Étoile Noire, et offrant, comme sur NES, une grande variété d'actions (visite du vaisseau des Jawas, baston au sabre-laser, combat avec les monstres des sables, « balade » dans l'Étoile Noire, pilotage de X-Wing. .). Bref, tout ce qui peut faire rêver les innombrables fans de cette trilogie mythique. Tout

cela au moment ou George Lucas annonce qu'il prépare le tournage de *L'Épisode I* au cinéma... De longues années de frustration enfin soulagées ?

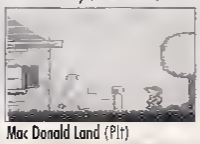
GAMEBOY

Les nouveautés d'abord !


Starwars (Arcade)

Tom and Jerry (Plateforme)

Joe and Mac (Arcade)


Mac Donald Land (Plt)

Prince Vaillant (Avent.)

Ninja Taro (Aventure)

WWF Superstars 2 (Catch) 275F

Xenon 2 (Shoot'em Up)

Double Dragon 3 (Arc.) 275F

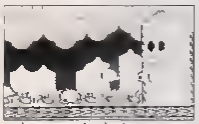
Dr Franken (Plateforme) 259F

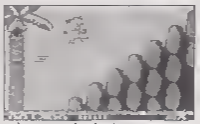
Ferrari Gd Prix (Course Auto)

Spy vs Spy 2 (Arcade) 275F

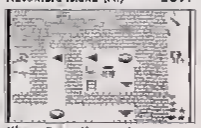
Track and Field (Sports) 275F

Terminator 2 (Arcade) 269F


Kirby's Dreamland (Plt)


Adventure Island (Plt) 269F

Super Marioland (Plt) 229F


Ultima Ruins (Aventure)

DES HITS DÉMENTS À PRIX DÉMENTS !!

Offre spéciale dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 21 novembre 92

Spiderman 2 275F ▶ 175F
Simpson's 2 275F ▶ 175F
Megaman 2 275F ▶ 175F
Turtles Ninja2 275F ▶ 175F

OFFRE SPÉCIALE

GAMEBOY
+ Tétris
+ Les Écouteurs Stéréo
690F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !

TOP 30

Mickey Dangerous (Plt)	275F	Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F	Hudson Hawk (Arcade)	275F
Hook (Plateforme)	269F	Beetle juice (Arcade)	275F
Double Dribble (Basketball)	275F	Nintendo World Cup (Football)	229F
Addams Family (Arcade)	275F	Pitfighter (Catch)	275F
Prince of Persia (Action)	275F	WWF Super Stars (Catch)	269F
Battle Toads (Arcade)	275F	Duck Tales (Plateforme)	289F
Pacman (Arcade)	249F	Batman (Plateforme)	269F
Football International (Sim.)	249F	NBA All Star Chal. (Basket)	275F
Tennis (Sim. tennis)	229F	Robocop 2 (Action)	275F
Tiny Toon (Plateforme)	275F	Final Fantasy 2 (Aventure)	345F
Blades of Steel (Ice Hockey)	269F	Alley Way (Casse-briques)	195F
Batman Return of joker (Arcade)	275F	World Circuit Series (Auto)	275F
Ragger Rabbit (Arcade)	275F	The Simpson's (Arcade)	269F
Double Dragon 2 (Arcade)	269F	Marble Madness (Arcade)	269F

DES PROMOS D'ENFER !!

Knight Quest	~~275F~~ ▶ 175F
Prophecy vs Child	~~275F~~ ▶ 175F
Spanky's Quest	~~275F~~ ▶ 175F
Toxic Crusaders	~~275F~~ ▶ 175F
Saccermania	~~275F~~ ▶ 149F
Fist of Northstar	~~245F~~ ▶ 175F
Elevator Action	~~245F~~ ▶ 145F
Kid Icarus	~~229F~~ ▶ 175F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEBOY

LE LIGHT MASTER 99F

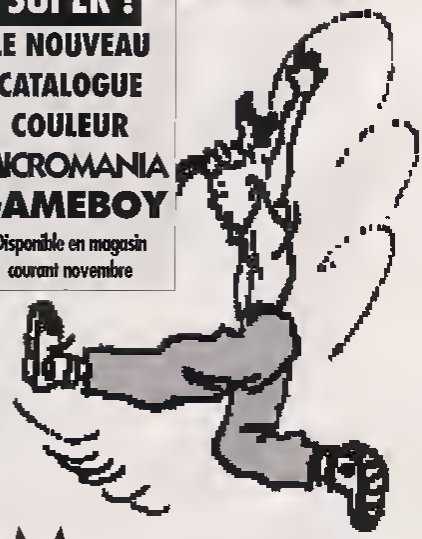
PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

NEW ▶ Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans les magasins MICROMANIA, tapez 3615 MICROMANIA

SUPER !

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA GAMEBOY

Disponible en magasin courant novembre



MODIFIEZ LES CARACTÉRISTIQUES DES JEUX

Multipliez vos vies énergies gameplay

ACTION REPLAY PRO 349F

ACCESSOIRES

ADAPT SECTEUR	99F	LOUPE	89F	ETUI PLAY & GO	175F
ADAPT. AUTO	99F	BATTERIE	195F	SACOCHE DYNA	275F
GAMEKEEPER	99F	RECHARGEUR	249F	POCHETTE DYNA	149F
GAMELIGHT	115F	BANANE GBOY	145F	...	

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission MICRO KID'S

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

PARIS

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE !!

DES PRIX EXCEPTIONNELS AU FORUM JUSQU'AU 21 NOVEMBRE !

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 – Métro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES *Ouvert même le dimanche !!*
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^cial Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^cial Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^cial des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^cial Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MANETTE COMPATIBLE SUPER-NINTENDO MEGADRIVE

Offre spéciale valable du 1er au 30 novembre 92

CITY

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT
~~499F~~ **399F**

...Pour contrôler votre action, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur, et un joystick 8 directions contacts microswitches !

NEW !!

BIG WINDOW GAMEGEAR
Agrandit l'image
Évite les reflets
(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Ggear en même temps) **149F**

RETROUVEZ TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE...

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement **99F**
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

PROMOS MEGADRIVE

Thunderforce2	~~395F~~	**149F**
Altered Beast	~~395F~~	**149F**
E Swat	~~395F~~	**149F**
Crackdown	~~395F~~	**149F**
Flicky	~~325F~~	**149F**
Arrow Flash	~~395F~~	**149F**

PROMOS S-NINTENDO

G.F. KO Boxing	~~499F~~	**399F**
Battle Tank	~~499F~~	**399F**
Thunderspirits	~~499F~~	**399F**
Play Act. Foot.	~~499F~~	**399F**
Sponky's Quest	~~499F~~	**399F**
Strike Gunner	~~499F~~	**399F**

NICE

MICROMANIA NICE
Centre C^cial Nice-Étoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

LYON

MICROMANIA LYON
Centre C^cial Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ✆ 78 60 78 82

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Calissimo - 48h

Promotions dans la limite des stocks disponibles

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats
avec la Mégacarte qui vous sera offerte **GRATUITEMENT** lors de votre prochain achat
*sauf sur consoles

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD
la méga-carte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 234 567
MICROMANIA

Nom - Prénom
Adresse
Code Postal Ville Tél

PL18 TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F)		+ 29F
	TOTAL À PAYER =	F

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26F**) pour frais de remboursement

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION / SIGNATURE
N° de membre (facultatif)

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au

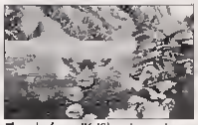
MEGADRIVE

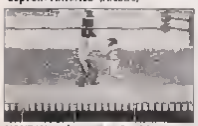
Les nouveautés d'abord !

Sonic 2 (Plateforme)

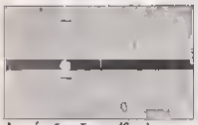
Global Gladiator (Mic and Mack)

Captain America (Arcade)


Thunderforce IV (Shoot'em up)


WWF Wrestlemania (Catch)

NHL Hockey 93 (Sim)


Jennifer Cap. Tennis (Sim)

LHX Attack Chopper (Sim hélico)

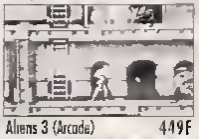
Lemmings (Plateforme)

Road Rash 2 (Moto)

Talespin (Plateforme)

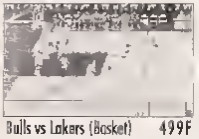
European Club Soc (Foot) 449F

Senna Grd Prix (F1) 499F


Aliens 3 (Arcade) 449F

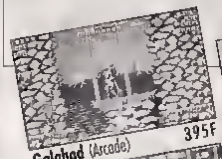
Dragon's Fury (Flippel) 479F

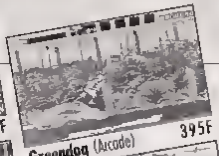
Terminator (Action) 449F

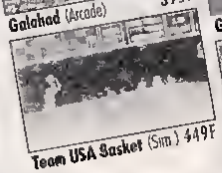

Bulls vs Lakers (Basket) 499F

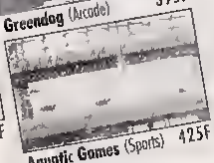
Predator 2 (Arcade) 449F

ÇA VIENT DE SORTIR !


Galahad (Arcade) 395F


Greendog (Arcade) 395F


Team USA Basket (Sim) 449F


Aquatic Games (Sports) 425F

GÉANT

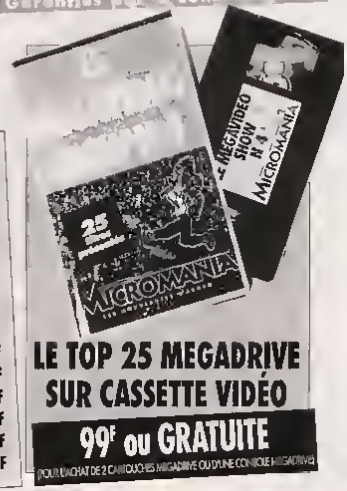
MEGADRIVE
+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F

MEGADRIVE
+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1290F

VERSIONS FRANÇAISES ... Garanties par le constructeur

TOP 30

Tazmania (Plateforme)	449F	The Simpson's (Plateforme)	395F
Olympic Gold (Sport)	449F	Road Rash (Course Moto)	449F
Chuck Rock (Plateforme)	449F	Jordan VS Birds (Basket)	399F
D.R. Robinson Sup. (Basket)	449F	Two Crudes Dudes (Combat)	399F
E.Holyfield Real Boxing (Boxe)	449F	Krusty's Fun House (Plt)	349F
Side Pocket (Billard)	449F	Mario Lemieux Hockey (Sim)	395F
Toki (Plateforme)	395F	Super Volleyball (Sim)	299F
Greendog (Arcade)	395F	Shinning and Dark. (Dungeons)	475F
Desert Strike (Arcade)	499F	Pac Mania (Arcade)	449F
Dungeon and Dragon's (Avent)	499F	Steel Empire (Shoot'em up)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Double Dragon (Arcade)	449F
Wondeclay in Monter. (Plt)	475F	Cybercop (Action)	475F
Street of Rage (Combat)	449F	R9i 4 (Baseball)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F	John Madden N2 (Foot amé)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F	Marble Madness (Arcade)	499F



LE TOP 25 MEGADRIVE SUR CASSETTE VIDÉO
99F ou GRATUITE
POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE

Des promos Démentes !!

Thunderforce 2	~~395F~~	149F	Splatter House 2	~~499F~~	299F
Altered Beast	~~395F~~	149F	Cadash	~~449F~~	249F
E Swat	~~395F~~	149F	Mickey Mouse	~~449F~~	299F
Crack Down	~~395F~~	149F	Quack Shot	~~449F~~	399F
Flicky	~~325F~~	149F	Robocod	~~449F~~	299F
Arrow Flash	~~395F~~	149F	Rolling Thunder 2	~~449F~~	399F
Dynamite Duke	~~395F~~	149F	Mercs	~~475F~~	299F
World Cup Italia	~~395F~~	215F	Moonwalker	~~395F~~	295F
S. Thunderblade	~~395F~~	295F	Art Alive	~~395F~~	245F
Alex Kidd	~~325F~~	295F	Joe Montana 2	~~395F~~	295F
Mario Lemieux	~~395F~~	299F	Buck Rogers	~~499F~~	295F
Slime World	~~449F~~	249F	Immortal	~~449F~~	295F

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499F
Remote controller +1 manette	249F
La manette seule	145F
Control Pad Pro2	125F
Control Pad Megadrive	159F
Arcade Power Stick	449F
Adapt.Master-Syst. Megad.	295F
Adaptatateur Secteur	175F
Prise Péritel	175F

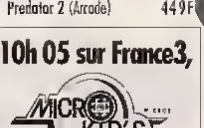
MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

SUPER !

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA MEGADRIVE
disponible en magasin courant novembre

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

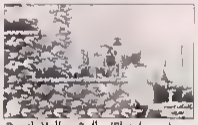
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! - LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! - LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

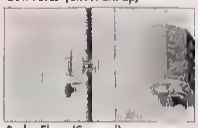
SUPER-NINTENDO

Les nouveautés d'abord !

Super Double Dragon (Arcade)

Gun Force (Shoot'em up)

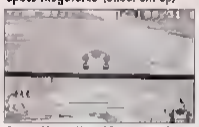

Death Valley Rally (Plateforme)


Radia Flyer (Sim vol)

Wings 2 (Shoot em up)

Space Megaforce (Shoot'em up)

NCAA Basketball (Sim)


Super Mario Kart (Course auto)

Axelay (Shoot em up)

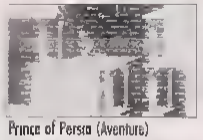
The Simpson's (Plateforme) 499F

Robocop 3 (Action) 549F

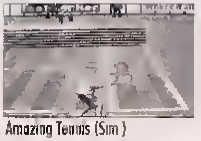
Street fighter II (Combat) 649F

Turtles Ninja IV (Arcade) 579F

Soul Blazer (Aventure) 499F


Prince of Persia (Aventure)

Contra 3 (Arcade) 499F


Amazing Tennis (Sim)

Castlevania 4 (Aventure) 499F

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission

Plus de 50 jeux disponibles à partir de 399F !!

ADAPTATEUR AD 29

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !!

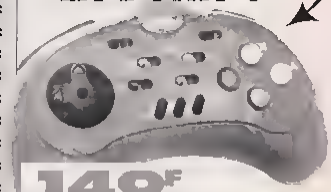
- IMPORTANT -
LES CARTOUCHES DE CETTE PAGE FONCTIONNENT UNIQUEMENT AVEC L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO OU L'ACTION REPLAY. PRIX INDIQUÉS POUR DES JEUX D'IMPORT QUI NÉCESSITENT L'ADAPTATEUR AD29.

TOP 30

Super Ghouls'n Ghosts (Plt)	499F	Adventure Island (Plt)	499F
Final Fight (Combat)	499F	UN Squadron (Shoot'em up)	499F
WWF Wrestlemania (Catch)	499F	Final Fantasy 2 (Aventure)	549F
Adventure Island (Aventure)	499F	Super Soccer Champion (Foot)	499F
Addams Family (Arcade)	499F	Super Soccer (Foot)	449F
Lemmings (Plateforme)	499F	Arcana (Dungeon)	499F
Rival Turf (Arcade)	499F	Super Off Road (Course)	479F
Mystical Ninja (Arcade)	499F	Peabble Beach Golf (Sim)	499F
Joe and Mac (Plateforme)	449F	Super Bowling (Sim.)	499F
Top Gear (Course Auto)	449F	Magic Sword (Arcade)	549F
Act Raisers (Action)	499F	Kablooey (Reflexion)	499F
Pilot Wings (Sim vol)	499F	Rampart (Stratégie)	499F
F Zero (Auto)	449F	Roger Clemens (Base Ball)	499F
Super Tennis (Sim)	449F	Earth Defense (Shoot em up)	479F
Populous (Stratégie)	449F	The Chessmaster (Reflexion)	499F

DÉMENT !

«LA DYNA 1»



Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switchs de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton

Des promos Démentes !

Legend of Zelda	~~549F~~	399F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	399F
Battle Tank	~~499F~~	399F
Thunderspirits	~~499F~~	399F
Play Action Foot.	~~499F~~	399F
Spanky's Quest	~~499F~~	399F
Strike Gunner	~~499F~~	399F

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA

SUPER !
SUPER NINTENDO
Disponible en magasin courant novembre

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, tapez 3615 MICROMANIA

RETROUVEZ TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE
8 boutons avec tir automatique indépendant, Tir rapide, Ralentisseur, Stick 8 directions...

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT
valable jusqu'au 31 novembre 92

MANETTE JB KING
599F
Elle possède tout : variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! - LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! - LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

MADE IN

Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur les machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France. La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

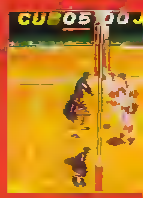
SUPER FAMICOM

À coups de gros hits, la Super Famicom continue à dominer le marché japonais. À cet égard, un simple coup d'œil sur le Top 5 nippon est révélateur : les jeux qui lui sont destinés trustent les trois premières places, le reste étant dévolue à la NES. Côté nouveautés, pas d'annonces fracassantes mais une évolution « pépère ». La folie des jeux de rôles continue avec Might and Magic III, très proche des jeux micro, et de nouveaux écrans de Elfaria. Décidément, les graphismes de ce jeu de Hudson s'annoncent canon. Sortie prévue pour janvier prochain. Les jeux de sport confirment également leur prédilection pour la 16 bits de Nintendo. Twin Ball, une simulation de volley, dont on parlait beaucoup depuis quelques mois, sort enfin : l'heureux événement est prévu pour ce mois-ci. Dans un tout autre registre, les prétendants au match avec Super Tennis commencent à fleurir : Amazing Tennis, attendu pour décembre, se lance par exemple gaillardement à l'assaut. Il sera suivi, en mars prochain, de Tennis Cup 2 de Loriciel. Un tout autre sport bourgeonne sur Super Famicom en ces jours d'hiver : pas moins de deux simulations sont prévues d'ici la fin de l'année. Ranma 1/2, de son côté, compte bien faire son retour d'ici fin novembre : la petite résistera-t-elle au phénomène Street Fighter II ? Là est toute la question. Vous voulez un gros hit ? Alors que diriez-vous du Mickey de Capcom, dont la sortie est planifiée pour ce mois-ci ? Et dans un registre plus anecdotique, Nigel Mansell sponsorise une course de F1 : espérons que le réalisme sera à la mesure de la réputation du pilote. Enfin pour finir l'année en beauté, Tetris se voit doté d'un successeur : Tetris 2. Eh bien, on ne va pas s'ennuyer sur Super Famicom en cette fin d'année !

MEGADRIVE

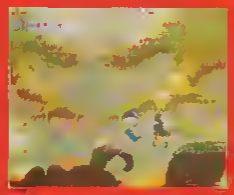
La nouvelle du mois sur Megadrive, c'est certainement l'arrivée de Konami dans le clan restreint des éditeurs nippons licenciés Sega. Voilà une nouvelle réjouissante pour la 16 bits noir et blanc : visiblement, le parc installé commence à devenir suffisamment important pour séduire les éditeurs nippons, jusqu'ici nettement moins intéressés par les machines Sega que les Ricains. Le premier titre de nos amis de chez Konami devrait d'ailleurs faire très mal, puisqu'il s'agit tout bonnement de Teenage Mutant Ninja Turtle in Times. Non, vous ne rêvez pas : le même que sur Super Nintendo ! Les graphismes sont excellents et si le jeu conserve sa jouabilité et son animation d'enfer, on devrait assister à un gros carton lors de sa sortie le 25 décembre qui coïncide, en plus (est-ce un hasard ?), avec le jour de Noël. Mais les projets de Konami ne s'arrêtent pas là.

1

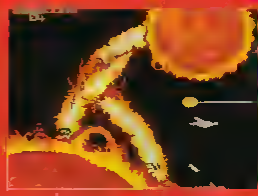

2

4

5


8

9


12

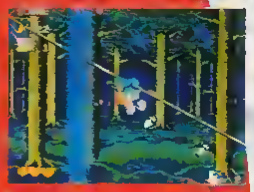
1 : Nigel Mansell's Grand Prix (Super Famicom)
2 : Twin Ball (Super Famicom)
3 : Ranma 1/2 (Super Famicom)
4 : Elfaria (Super Famicom)
5 : Amazing Tennis (Super Famicom)

N JAPAN

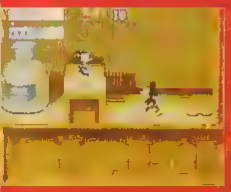
NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

3

6



7



10

11

13

6 T.M.N.T. (Megadrive)
7 Tiny Toons (Megadrive)
8/9/10 World of Illusion (Megadrive)
11 : Super Shinobi II (Megadrive)
12 . Gradius Gofer (Super CD-Rom)
13 · Dragon Knight III (Super CD-Rom)

L'éditeur travaille parallèlement sur deux autres projets : un Tiny Toons Adventures très alléchant aux graphismes fabuleux (j'en connais une qui va être contente, n'est-ce pas Ness ? Ceci était une private joke) et Sunset Riders, un shoot them se déroulant en plein western. Plus quelconque à première vue, ce troisième titre, mais attendons de voir pour juger.

Mais les Mega bonnes nouvelles ne s'arrêtent pas là : World of Illusions, la suite de Castle of Illusion, est en effet attendu pour fin décembre. Que dire sur cette suite, si ce n'est que Mickey et Donald s'y collent simultanément et que les graphismes confinent au sublime. Je sens en effet que je ne vais pas pouvoir atteodre jusque là...

Ne nous quittez pas comme ça : Shinobi remet lui aussi le couvert pour une suite intitulée Super Shinobi II (quelle imagination !) et prévue pour début décembre. Bon, c'est vrai que ce bon vieux ninja commence à se rouiller, mais le premier volet nous a tellement éclaté à Player qu'oo lui accordera un a priori positif. Mauvaise nouvelle malheureusement pour Street of Rage II qui voit sa sortie reportée à janvier 1993.

Quant au Mega-CD, visiblement, il respire encore : alors que Sega a décidé l'arrêt de la commercialisation de ce périphérique, qui restera son plus beau flop à ce jour, pour le remplacer par un Mega-CD 2 attendu pour décembre (les mauvaises langues murmurent d'ailleurs qu'il s'agira tout bonnement d'un Mega-CD relooké et moins cher), les éditeurs continuent à sortir des titres destinés à cette machine. Data West prévoit ainsi une conversion d'Ayat, un superbe jeu d'aventures qui s'était taillé un joli succès sur FM-Town, un micro-ordinateur local doté d'un lecteur de CD-Rom. Beaux graphismes, thème fantastique, ça promet, mais il faudra attendre une éventuelle (et lointaine) importation officielle pour s'y adonner, textes en nippon oblige. Pas besoin de maîtriser la langue de Miyamoto, par contre, pour savourer Roadblaster sur CD, prévu pour décembre. Complètement relookée, cette version propose des graphismes type « dessin animé » vus en 3D de l'intérieur de la voiture : impressionnant. D'ici là, les petits nippons auront pu poser la main sur After Burner III qui sortira fin novembre : les graphismes, vraiment simplistes, ne laissent pas augurer le meilleur de cette conversion de la borne d'arcade culte de Crevette. Converti aux charmes du CD Sega, Wolf Team annonce pour sa part un Valis pour début 1993.

PC ENGINE

Konami continue sa série des shoot them up : le dernier-né de la série est Gradius Gofer, une version totalement remaniée de l'ancêtre et destinée à exploiter les possibilités du CD-Rom. Sortie prévue pour décembre. D'ici là, les Nippons pourront s'éclater avec Bomberman 93, en cartouche, attendu pour début décembre. Et, pour conclure sur une note rigolote, voila la suite de notre saga : « Les Japonais sont tous des obsédés »... Dragon Knight III propose toujours des minettes aussi déshabillées. Allez, on vous passe une petite photo avant d'aller vous coucher et, sayonara les p'tits loups !

Iggy

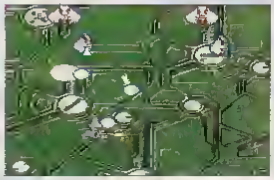
EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », la rubrique interne de Made in Japan, vous propose les mini tests des jeux qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont susceptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voire, ne jamais toucher le sol français.

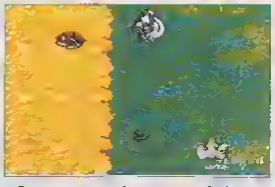
ACROBAT MISSION

Quand la simplicité peut aussi réserver des surprises !

Depuis la sortie de musts comme Super Aleste ou Phalanx sur Super Famicom, on devient de plus en plus difficile sur les shoot'em up de cette console. Ainsi, Acrobat Mission, tiré d'une borne d'arcade qui fut assez discrète, pourrait passer pour un jeu minable et sans intérêt. Mais, comme à *Player One* on teste les jeux à fond avant d'en parler (ce qui n'est pas le cas de tout le monde !), on s'est enfilé quelques tableaux d'Acrobat Mission avant de tirer un quelconque verdict. Et là, surprise, il faut bien dire que le jeu nous a tout de même bien amusés. Alors d'accord, les sprites des vaisseaux

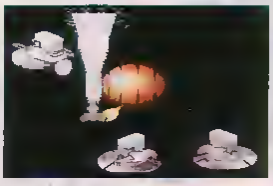


Un shoot'em up sans prétention



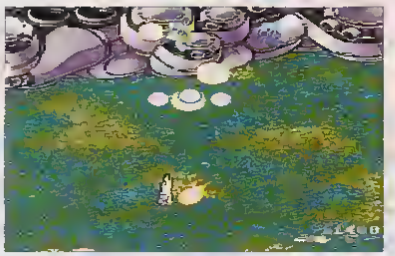
« Des vaisseaux qui rampent sur le décor et qui tombent dans une crevasse »

ennemis sont assez laids et les décors ne sont pas des Picasso. Mais ce jeu dispose d'un avantage décisif sur nombre de ses concurrents : il est extrêmement jouable ! Les commandes répondent au doigt et à l'œil, elles sont souples, et elles s'associent à une animation relativement fluide. De plus, les boss de fin de niveau sont assez impressionnants, ce qui contraste fortement avec le reste des ennemis. On appréciera aussi les petits détails du style des vaisseaux qui rampent sur le décor, et qui tombent dans une crevasse, pour aller s'écraser au fond ! On remarquera cependant que la gestion des collisions n'est pas toujours de top niveau (ce qui explique peut-être qu'il n'y a pratiquement pas de ralentissement, car elle est gérée par le processeur central sur une Super Famicom/Super Nintendo, et un programmeur peut donner l'ordre au processeur de ne plus calculer les collisions quand il est en passe d'être saturé, ce qui lui apporte un peu d'oxygène !). Mais comme c'est plutôt en notre faveur pour une fois, on ne va pas trop s'en plaindre. Donc Acrobat Mission n'est pas



Une méga arme

un grand jeu, il reste malgré tout très jouable, et fait partie de ces titres qui pourraient être vachement intéressants dans une collection spéciale à 100 ou 150 francs... Mais cela, Nintendo ne l'a pas encore compris.

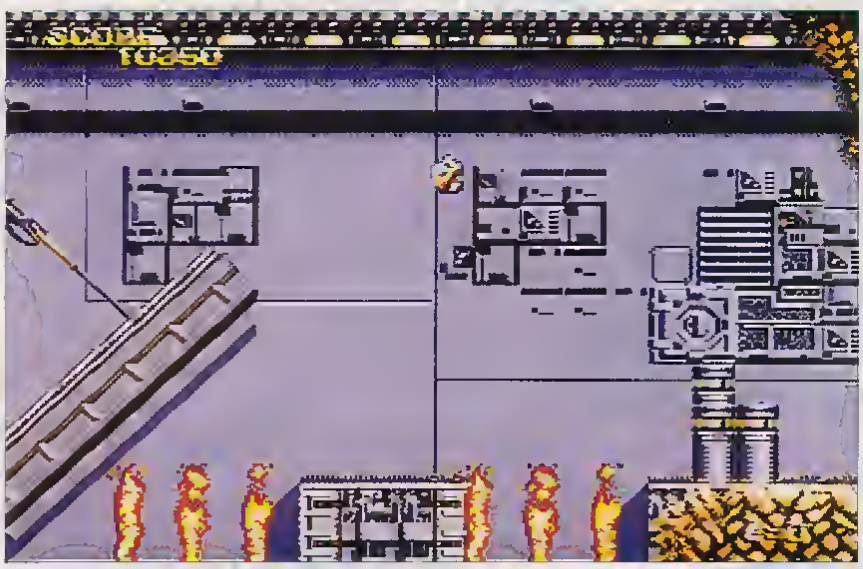


Un boss de fin assez sympa

CHELNOV

La Megadrive joue la conversion d'arcade

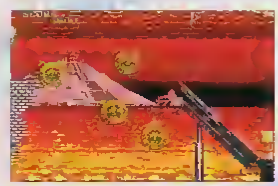
EN VITRINE A TOKYO



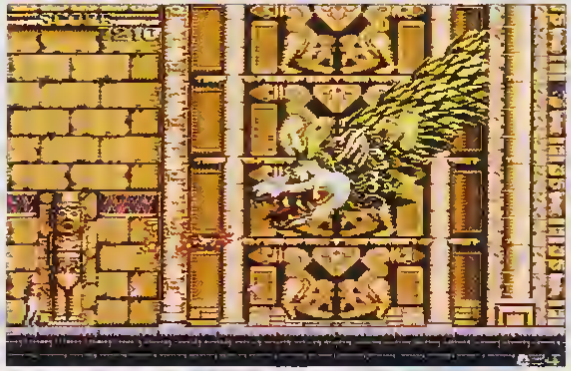
Saut périlleux au-dessus des flammes

◆MEGADRIVE◆

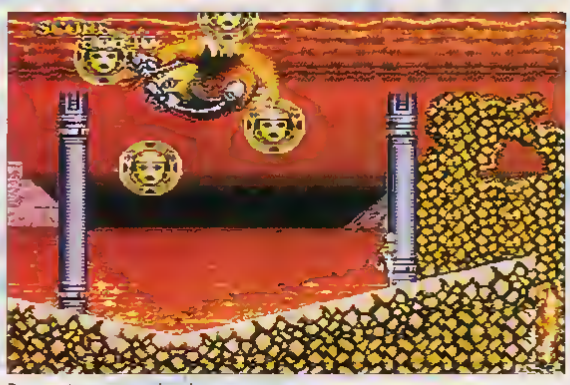
Dans la série des jeux étranges que seul notre camarade Wonder connaît pour les avoir fréquentés dans les salles d'arcade, Chelnov se pose là ! Tout y est assez bizarre ! À commencer par l'animation du personnage, qui est extrêmement fluide, notamment quand il court, mais qui laisse une impression très particulière. Sans doute parce que les sauts sont disproportionnés, et que la taille du personnage est toute petite par rapport aux décors. Cette impression se confirme lorsque l'on prend les commandes pour la première fois, c'est assez inhabituel. Car, si le premier bouton de la manette sert pour sauter et le deuxième pour tirer, le troisième, lui, permet de se retourner ! Eh oui, ce n'est pas en faisant droite-gauche avec la manette que l'on peut aller à droite ou à gauche, c'est en appuyant sur ce bouton. Ainsi, le personnage se retourne. Et comme le décor défile dans un scrolling continu, cela donne une jouabilité assez spéciale, pas nulle, mais dure à maîtriser. Pour le reste, il s'agit d'un jeu de plates-formes/tir classique, avec des décors assez cosmiques et des monstres assez stupéfiants. Une bonne adaptation de l'arcade, en tout cas.



Décors apocalyptiques



Un boss de fin assez classieux



Des monstres assez spéciaux !

◆SUPER FAMICOM◆

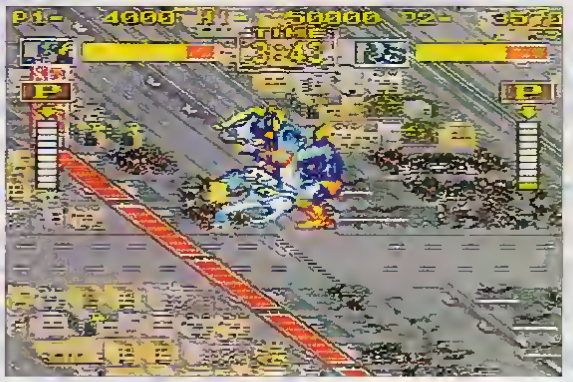
KING OF THE MONSTER

Comme quoi tous les éditeurs ne s'appellent pas Capcom !

« Et tu n'as jamais pensé à t'acheter des chaussures ? »

Les jeux de la Neo Geo ont toujours eu une place assez particulière dans le monde des jeux sur console. Leur particularité est souvent dictée par l'ébauche de sons/couleurs/sprites que la machine de SNK met à disposition de ses concepteurs de jeux. Et cela se paie, en général, très cher ! Il est donc assez périlleux de vouloir en adapter sur une autre console, y compris sur la Super Famicom, même si elle ressemble à la Neo Geo par bien des côtés. C'est sur cela qu'aurait dû méditer Takara avant de s'attaquer à la réalisation de King of the Monster. Pour vous situer un peu de quoi il s'agit, King of the Monster est un beat'em up, façon Street Fighter II dont les protagonistes ne sont autres que des monstres gigantesques, genre Godzilla et sa bande (quand il ne joue pas au basket avec Charles Berkeley dans les pubs pour Nike, Godzilla est sur Super Famicom et Neo Geo !). Sous leurs pieds, ils écrasent, pulvérisent, désintègrent, et réduisent en purée les principales capitales du monde (Tokyo, New York, etc.).

Malheureusement, ce concept de jeu fonctionne relativement bien avec la flambe des effets spéciaux de la Neo Geo, mais tombe complètement à plat quand il est réalisé de façon trop classique sur la Super Famicom. De plus, la jouabilité est tellement mauvaise que l'on ne peut même pas s'en servir comme un jeu de baston normal... Aucun intérêt.



Et hop, il lui casse la colonne vertébrale !

Serre moi fort.

Les quatre monstres qui sont à votre disposition

SUPER PLAY ACTION FOOTBALL

En attendant un hypothétique John Madden 93...

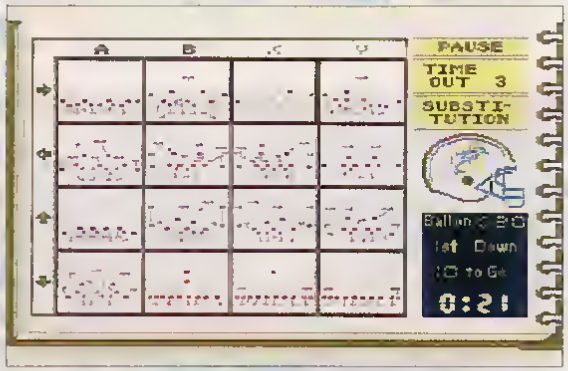
◆SUPER FAMICOM◆

Cela faisait bien longtemps que Super Play Action Football couvait dans les cartons de Nintendo of America ! Pour être plus précis, il était déjà prévu dans le dossier de presse du lancement de la Super Nintendo aux États-Unis, il y a plus d'un an maintenant ! Pour des raisons obscures, sa sortie fut maintes fois repoussée chez les Yankees, et c'est seulement aujourd'hui qu'il commence à apparaître au Japon et aux États-Unis De plus, il a été modifié entre-temps. Il faut bien dire que Super Play Action Football est carrément bizarre, et qu'il n'est pas représentatif des jeux « maison » de Nintendo Il suffit pour cela de regarder la présentation, et on a du mal à croire que cela a été fait par la même société que celle qui nous a produit Zelda 3, F-Zero ou Pilotwings ! Mais, comme disait Cartouchos, le dieu des consoles : « Une présentation ne fait pas le jeu ! » Cette citation profonde pour vous dire que la suite est de nettement meilleure qualité. Premier avantage de Super Play Action Football, il est licencié NFL (la ligue professionnelle de football américain). Ce qui veut dire que l'on y retrouve les vrais noms et les vraies couleurs des équipes américaines (comme les Miami Dolphins, mon équipe préférée !) et c'est un très bon point. Pour le reste, c'est plutôt technique et seuls les fous du foot américain, comme moi, pourront vraiment s'y éclater. Le nombre de stratégies à la disposition des équipes de défense et d'attaque est suffisant et varié (bien qu'une fois encore sur ce type de jeu, l'attaque est privilégiée par rapport à la défense). Quant à la vue sinusoïdale du terrain (trois quarts haut), elle est bien foutue et suffisamment réaliste. De plus, la jouabilité est assez satisfaisante sur le terrain... C'est une très bonne simulation de ce sport particulièrement fabuleux.

Vive les Dolphins !

Des que le center a passe la balle au quarterback, le choc eclate !

Retour de kick off



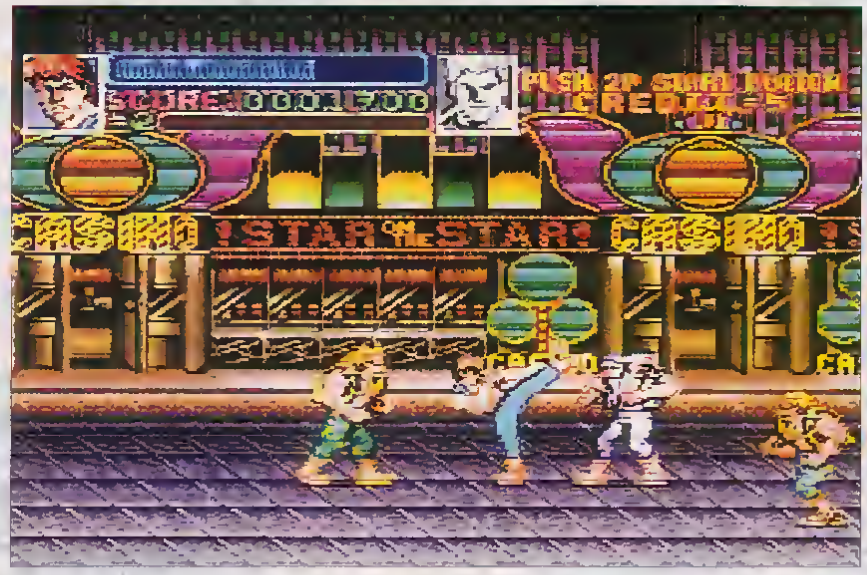
La page de sélection des strategies, ici en défense.

SUPER DOUBLE DRAGON

La Super Famicom rentre dans la bagarre !

◆SUPER FAMICOM◆

Les Double Dragon sont devenus une véritable institution dans le monde du jeu de baston. Il faut dire que tous les beat'em up modernes en sont plus ou moins inspirés (seul Street Fighter II se démarque de tout le reste). Il suffit pour s'en convaincre d'observer les dernière créations sur Super Famicom (Combat Tribes, Rushing Beat et bientôt Final Fight 2) pour se rendre compte que cette influence est toujours fort présente. Technos Japan, l'éditeur japonais qui en est à l'origine, ne pouvait donc ignorer la Super Famicom plus longtemps. C'est ainsi que naquit Super Double Dragon, qui ne ressemble à aucun autre de la série.

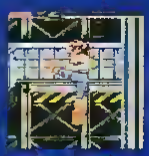


Pas mal, le high kick

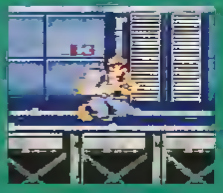
LA FUREUR DES DRAGONS

L'histoire de Double Dragon, tout le monde la connaît, elle n'a pas évolué depuis la première version en borne d'arcade jusqu'à celle-ci. En clair, vot' meuf s'est encore fait kidnappée et vous partez avec votre frère pour la retrouver. Et aussi en profiter pour tabasser ses agresseurs au passage ! La grande nouveauté, c'est que vous disposez pour cela d'un nombre de coups assez incroyable. Coup de pied sauté, high kick, coup de poing, coup de boule, coup de genou, coup de coude, la liste est assez longue et ne s'arrête pas seulement à l'utilisation classique des six boutons multifonctions de la Super Famicom. Non, il faudra composer de sérieux cocktails de combinaisons diverses pour s'offrir le maximum de coups possibles. Cela va même plus loin puisqu'une barre d'énergie a fait son apparition en haut de l'écran. Pour l'utiliser, il suffit de maintenir le bouton « L » appuyé

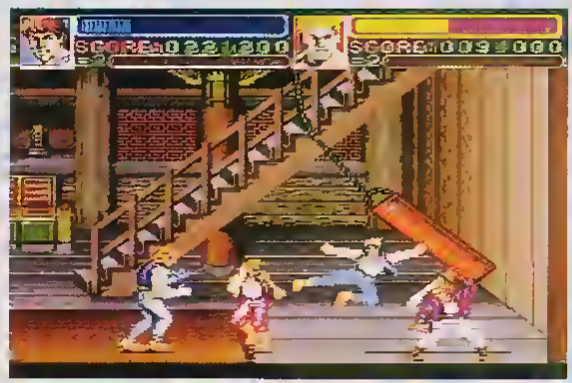
LA SPÉCIALITÉ DU CHEF !

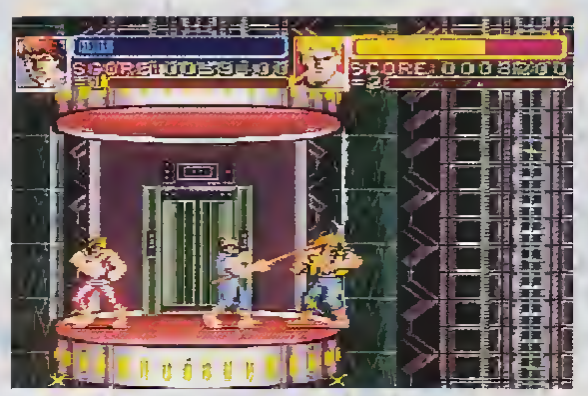


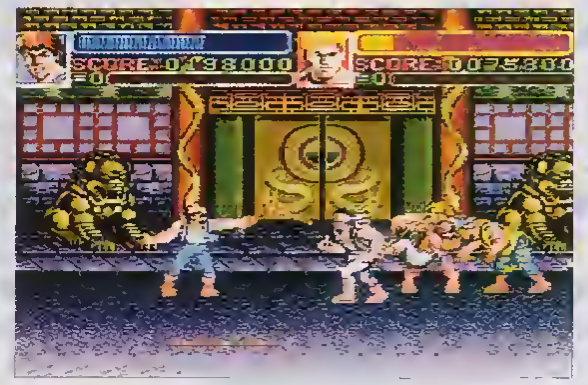
APERÇU DES COUPS !



pendant quelques secondes, cela augmente l'efficacité des coups, et offre de nouvelles combinaisons. Tout cela vous laisse imaginer le potentiel offert au joueur (il n'est pas encore à la hauteur de Street Fighter II, mais s'en rapproche sérieusement). Pour revenir à du Double Dragon plus classique, il est toujours possible de chourrer des armes à ses adversaires, pour les utiliser soi-même. Mais là encore, de nouvelles armes sont apparues comme le boomerang, et d'anciennes ont été améliorées, exemple : le nunchaku. Et bien sûr, l'éternel mode Deux joueurs, dans lequel on peut se frapper l'un et l'autre, et qui a rendu ce jeu mythique, est toujours présent. Malheureusement, tout cela se paie un peu puisque l'animation est plutôt lente (pas saccadée, mais lente...). Mais comme les coups sont très réalistes et que le jeu est vraiment bon à jouer, on ferme les yeux, et on applaudit cette méga-suite de Double Dragon.


Baston dans un gymnase attention au punching ball !


Un coup de baton (bo) dans la tête, ça lui apprendra à vivre !


Le nunchaku est hyper bien foutu

TRUCS en VRAC

Salut les boys, salut les girls !
Les Trucs en Vrac sont de retour pour tous les fanas de cheat modes et de passwords en tout genre. Nous nous plions en quatre une fois de plus en espérant que vous serez toujours satisfait. Sur ce, que les meilleures astuces entrent en scène.

Thierry LE BRETON a mis son ciré et du coup, c'est la moquette qu'a pris... C'est fini (cherchez pas, c'est la phrase préférée d'Eddy 50 Hz) !

LYNX
VIKING CHILD
Niveau 3-4 : OMEGAMAN.
Niveau 5-6 : PATRICIA.
Niveau 9-10 : DEWSBURY.

Didier MOUSSIEAU, « s'il vous plaît ! »

MEGADRIVE
EA HOCKEY
Vous voulez participer à des finales ?
Voici ces codes :
Luxembourg vs Hongrie
GH77SKWGSPPGXCH9
Island vs Suisse
F48SY911Y4W696MK3
France vs Island
DPJX1CCV4TXCFNRS
Canada vs Tchécoslovaquie
CS1W41B6GZD5HXH1
Finland vs Allemagne
D70HVXXKGHK3CT60
Suède vs URSS
DOHVN2KTPX63RX65

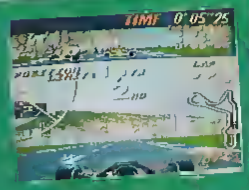
Mick COSTA et son grand numéro :
« Mick mac pour Trucs en Vrac ! »

MASTER SYSTEM
GHOSTBUSTER
Dans l'option Continue, mettez ces codes :
AA7527602186
AA4251579852
MB7071895151

Mehdi « moi tout » GHADIMY. Du coup, il nouhdi ses trucs !

MEGADRIVE
JAMES POND II
Au monde des voitures, à la deuxième série des toasts volants, il y a un pain volant avec le plafond ouvert. Sautez dessus et une zone secrète pleine de vies, d'étoiles, de bonus en tout genre sont à vous. Pour cela, utilisez les anges pour rebondir.
À la fin des six premiers mondes, allez jusqu'au fond à droite, après la dernière porte, il y a deux éléphants. Sautez sur leur tête puis sur la plate-forme qui monte. Ensuite, descendez rapidement et sautez dans le trou au fond, il y a des vies et des bonus.
Voici comment tuer les différents boss de fin de jeu.
Premier boss : il faut lui bondir sur la tête depuis les plates-formes, surtout s'il est à gauche ou droite.
Deuxième boss : évitez les petites voitures et sautez sur le chef quand il est au sol.
Troisième boss : montez sur la plate-forme la plus haute et bondissez sur le boss qui revient sur vous en montant rapidement.
Quatrième boss : vous allez être confronté à des jumeaux, alors prenez l'ascenseur le plus proche pour leur bondir dessus quand ils seront au centre.
Cinquième boss : il faudra tuer les petits bonshommes de neige et sauter près du chef, ou alors l'utiliser comme tremplin et l'attaquer seulement si la tête est loin.

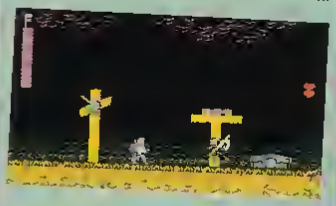
Christophe LAVIGNAULT [illegible]



MEGADRIVE
SUPER MONACO GP
[illegible]

TRUCS en VRAC

HOMERE II, est un illustre inconnu qui nous a laissé ce pseudo assez.. moyen ! En tout cas, son truc est bon.



MASTER SYSTEM
GHOULS'N GHOST

Chacune des deux manettes agit sur le jeu. Ainsi, Arthur peut aller vers la droite tout en restant tourné vers la gauche.

Au niveau 4-2, mettez-vous à l'extrémité de l'étage où se trouve la cinquième main. Maintenant, laissez-vous toucher par un des projectiles qu'elle lance. Je vous laisse découvrir où votre sursaut de douleur qui vous jettera dans les boules piquantes vous mènera. Surtout, ne sautez pas pendant que vous clignotez, cela vous serait fatal. Laissez-vous à nouveau être repoussé et...

Rodolphe BETTO ou tard aurait fini par nous envoyer ses trucs. (note d'Eddy : un champs de bataille, des champs de Betto !)

MEGADRIVE
SPIDER MAN

Au début, faites le jeu en Nightmare puis dans le premier niveau, quand vous passez le chien qui court, sautez sur la première caisse puis marchez à quatre pattes. Vous arriverez directement à Forbidlight. Mais Venom l'accompagnera. Pour vous en débarrasser, donnez-lui des coups de pied et il disparaîtra aussitôt dans son repère en attendant sa revanche.

Voici un code qu'un lecteur nous envoie mais il n'a pas mentionné son nom.

MEGADRIVE
ROAD RASH

Voici un code qui vous donnera une somme d'argent supérieure à 25 000 $ plus la moto Kamikaze 750. Grâce à cette somme d'argent, vous pourrez avoir la Diablo.

00000 03210
01L33 3R6SQ

Franck BOUILLE d'impatience de vous donner ses trucs !

MASTER SYSTEM
WONDER BOY

Voici quelques endroits où vous trouverez des Dolls (poupées) :

Area 2 round 4	Area 6 round [illegible]
Area 3 round 1	Area 6 round [illegible]
Area 3 round 4	Area 7 round [illegible]
Area 4 round 1	Area 8 round [illegible]
Area 4 round 2	Area 8 round [illegible]
Area 5 round 1	Area 9 round 3
Area 5 round 2	Area 9 round 4
Area 5 round [illegible]	

Emmanuel RASSE vous propose un bel [illegible] (Adieu [illegible] Dragon's [illegible] Vol.1 -

MASTER SYSTEM
Y's

[illegible]

TRUCS en VRAC

MASTER SYSTEM
POPULOUS
Voici des codes pour accéder aux différents mondes.
MONDE 501 : CORINGMAR
MONDE 675 : TIMIHOLE
MONDE 803 : TIMDIDOR
MONDE 810 : MORYDOR
MONDE 882 : MABUSLIN
MONDE 908 : BILOUTEND

Franck CHAILLOUX... en direct live d'Albertviiiille (?)

MASTER SYSTEM
STRIDER
Voici comment utiliser le Select stage.
Stage 02 console éteinte boutons 1 et 2 enfoncés plus haut.
Stage 03 console éteinte boutons 1, 2 plus bas.
Stage 04 console éteinte boutons 1, 2 plus droite
Stage 05 console éteinte boutons 1, 2 plus gauche.

Jean-Baptiste MANEYROL

MASTER SYSTEM
POPULOUS
Voici un code pour aller à un monde futuriste : FUTOUTBOY ou HOBEPIL.
Et maintenant, celui d'un monde de feu : SCOQUEMENT.
Un monde de glace : MORINGILL.

Frédéric KLOCK, n'est pas enceinte (normal, c'est un garçon), mais il accouche de l'un de ses meilleurs trucs...

MEGADRIVE
SUPER VOLLEY BALL
Avec les USA comme équipe, voici quelques codes :
01 LCFHI
02 RCXRJ
03 RUVRR
04 RSAXF
05 RPFBX
La finale contre l'URSS :
RQ7F4.

MASTER SYSTEM
F-16 FIGHTER
Pour que le brouillage soit efficace, attendez que l'appareil adverse lance un missile et activez le brouilleur quelques secondes après.

MEGADRIVE
LAST BATTLE
Au premier monde, il faut faire le labyrinthe avant de rencontrer le boss. Votre énergie montera

BABY JOE de la bande des Kadors fait une descente dans Trucs en Vrac...

MEGADRIVE
STREET OF RAGE
Pour avoir la fin tragique de ce jeu (bad ending), il faut être à deux.
Un des deux personnages doit répondre oui et l'autre non. Vous devrez alors vous bastonner. Ensuite, laissez le traître gagner et vous verrez un des héros rejoindre le clan des méchants et s'il tue le dernier boss, il deviendra le leader de la mafia...

MEGADRIVE
ELEMANTAL MASTER
Voici un cheat mode pour accéder au sound test.
Faire ABC puis Start à la présentation.
Pour vaincre les deux derniers boss, il faut utiliser la magie de la première arme.

TRUCS en VRAC

SEGA MOVER,
toujours dans le mouvement !

MASTER SYSTEM
ULTIMA IV
Si par malchance, vous ou vos amis êtes blessés, empoisonnés, allez voir lord British et demandez-lui HEALT, puis à sa question ART THOU WELL ? répondez-lui NO et vous serez guéri Si vous avez des morts avec vous, le souverain les ressuscitera s'il a acquis plusieurs niveaux d'expérience.

MEGADRIVE
DONALD DUCK
QUACKSHOT
Dans la pyramide égyptienne, à la première échelle, lorsque vous êtes tout en haut, continuez à tirer vos ventouses et grimpez sur le mur de droite, vous découvrirez une salle secrète. Faites la même chose sur le mur de face et vous arriverez à la fin du niveau.

Frédéric GRETHER and greater !

MASTER SYSTEM
SUPER KICK OFF
Voici comment marquer un but facilement.
Soyez bien au centre du terrain, avancez tout droit en dribblant vos adversaires. Ensuite, tirez un lob et faites suivre le tir par votre joueur Lorsque le gardien de but voudra stopper votre tir, utilisez le bouton 1 et vous êtes presque sûr de le mettre au fond des cages. Mais attention, faites en sorte que le lob atterrisse près des cages du gardien, car sinon, vous risquez de toucher la transversale ou de passez au-dessus de lui

More fun, more action, MORLET Jean-Luc !

MASTER SYSTEM
ULTIMA IV
Branchez la deuxième manette, allez dans le donjon et appuyez sur le bouton 1 pour avoir le niveau dans les 8 vertus et sur le bouton 2 pour obtenir l'aide du sextant, tous les endroits importants de la quête

Sofian NOUIRA ou ira pas ? Il ira !

MEGADRIVE
PHANTASY STAR III
La génération Nial.
Commencez par libérer Alair (sœur de Lune) dans Divisia, la quatrième planète. Sur cette planète, partez dans la direction sud-ouest où vous trouverez les Sub Parts et la clé du rebelle Ryan qui se joindra à vous. Repartez sur Arida. Au bas de cette ville, se trouve un filet d'eau. Collez-vous à celui-ci et vous trouverez un passage qui mène à une autre dimension. Cherchez Laya qui se trouve à Mystoke, pour qu'elle vous fournisse le Laya's Pendant. Vous pourrez l'utiliser dans tous les temples Layans. Poursuivez votre chemin en direction de la ville qui se trouve dans le quatrième monde, en utilisant les temples. Dès que vous y êtes, placez-vous sur le sentier de pierres blanches en vous dirigeant vers la droite. Une fois que vous êtes dans le satellite, il faut que vous cherchiez et que vous combattiez Lune. Pour cela, prenez Aclair et Laya.
Génération Aron.
Comme vous devez faire l'aventure à quatre, cherchez Laya · elle est au même endroit que dans la génération Nial.
Voici un conseil pour trouver les cinq armes légendaires.
Laya's Bow, vous l'avez déjà sur vous.
Lune's slasher, vous l'avez aussi.
Orakio Black Sword, vous la trouverez dans le premier monde mais il faut utiliser les Aqua Parts. Ensuite, rendez-vous au temple sous-marin.
Mium's Claw, il vous faut avoir l'arme ci-dessus avec vous pour la trouver. Partez sur Arida, du côté du désert, vous devrez trouver une femme qui ressemble à Mieu.
The Sirene Shot, cette arme se trouve sur l'île du Sage (Sage' island) dans le labyrinthe qui se trouve au cinquième monde.
Pour activer vos armes, il faut que vous retourniez à Skyhaven (la ville flottante du pays gelé). Puis vous devrez repartir sur l'île flottante du dernier continent, mais avant tout, vous aurez affaire à Rulakin, puis à Dark Force.

TRUCS en VRAC

Un lecteur sans nom.

MASTER SYSTEM

FANTASY ZONE

Voici des tactiques de combat pour éliminer les boss de fin de niveau.

Premier chef :

Tirez-lui dans la bouche en esquivant ses projectiles, et faites attention au retour, car ils peuvent revenir. Faites attention, car ce boss fait les mêmes mouvements que Opa Opa. (conseil de 50 Hz : si vous prenez le Laser Beam, il ne vous résistera pas longtemps).

Deuxième chef :

Il faut que Opa Opa tire de façon continue sur ses boules bleues en évitant les tirs qu'il éjecte du haut de sa tête.

(conseil de 50 Hz : achetez le poids où est gravé le chiffre 10 T pour le tuer plus facilement. Ensuite, allez au-dessus de lui en faisant attention, puis lâchez tout).

Troisième chef :

Pour le dégommer, achetez les Twin Bombs et placez-vous au-dessus de lui en faisant gaffe à ses lasers. Mettez-vous près de lui en lui envoyant une bonne rasade de bombes. Lorsqu'un laser est détruit, passez à celui de dessous (conseil de 50 Hz : avec le 10 T, il sera mort en un coup en vous mettant au-dessus de lui à temps).

Quatrième chef : vous devrez tirer sur sa langue en évitant les mâchoires qu'il lance.

Cinquième chef :

Achetez le 7 Way Shot et tirez en rafale sur lui car il ne vous fera pas de cadeaux

Sixième chef :

Prenez le Laser plus le Jet Engine et puis tirez sur sa tête en évitant ses pics.

Septième chef :

Prenez le 7 Way Shot et encore le Jet Engine sur sa tête lorsqu'elle se reconstitue.

Dernier chef :

Vous devez tuer tous les serpents avec les Heavy Bomb ou alors avec le Wide Beam, mais soyez prudent car il est redoutable.

Florian BERTHIOL

NES

DOUBLE DRAGON II

Voici comment réussir à passer les boss, plus les obstacles.

Mission 01 : Vous devrez attirer le boss vers le ravin puis vous lui donnez un coup de genou pour le faire tomber.

Mission 03 : Pour éviter de faire une chute de l'hélicoptère lorsque la porte s'ouvre, appuyez sur Start pendant au moins 3 secondes.

Mission 04 : Pour les tapis tournoyants, allez sur la vitre puis sur le fil le plus bas, alors sautez en prenant de l'élan sur l'autre vitre.

Grégory CHEMIN a trouvé celui des Trucs en Vrac. Le voici :

MASTER SYSTEM

ULTIMA IV

Les trois clés sont dans les trois chambres de l'aile [illegible] du château. Pour obtenir une clé, [illegible] dans une des trois chambres, placez sur la table et utilisez les pierres suivantes :

1 - Clé de la Vérité, [illegible] est du level [illegible] bleue, verte, [illegible] blanche.

2 - Clé de l'Amour ([illegible] est du level [illegible] rouge, verte, jaune, blanche.

3 - Clé de Courage, [illegible] est du level [illegible] rouge, [illegible] blanche.

Pour aller à la conquête des alyses, il faut atteindre le château, avoir [illegible] les classes, avoir acquis les Magics Wand, [illegible] et les haches à [illegible], avoir [illegible] de [illegible].

TRUCS en VRAC

Samuel BATAILLE [illegible] ne, [illegible] l'aide son truc à lui !

MASTER SYSTEM
DANAN THE JUNGLE FIGHTER
Lorsque Danan a son niveau de vie en brisé, sélectionnez le [illegible] et faites en sorte qu'il tombe sur sa tête [illegible] vous donnera 45 points de vie.

Gaëtan qu'à faire, autant donner son truc !

MASTER SYSTEM
ROCKY
Si vous voulez éviter l'entraînement, appuyez sur Bas et bouton 2 à la page de présentation.

Renaud DUCOULOMBIER s'occupe du cas du hérisson bleu.

MASTER SYSTEM

SONIC
THE HEDGEHOG
Voici comment battre Robotnik à chaque niveau :
Monde 1 : mettez-vous sur la gauche et sautez sur lui quand il descend. Ensuite, placez-vous à droite et ressautez dessus quand il descend.
Monde 2 : mettez-vous sur la parcelle de terre centrale et sautez très vite dessus trois fois quand il sort de l'eau. Puis dès qu'il aura tiré, revenez au milieu. Répétez cette opération autant de fois que nécessaire.
Monde 3 : placez-vous à droite, accroupissez-vous quand il tire et attendez qu'il passe au-dessus de vous. Alors sautez sur place trois ou quatre fois pour tromper le missile. Une fois au-dessus de vous, sautez-en pour le toucher deux fois puis allez au maximum vers la droite et ressautez. Son missile partira vers la gauche
Dans le troisième acte du round trois, laissez-vous tomber dans l'eau, il y a une vie. Pour prendre le diamant du troisième round, restez sur le tronc d'arbre dans la première cascade de l'acte un. Sautez sur le rebord, avancez grâce à l'escargot et vous aurez le diamant.

MASTER SYSTEM
CALIFORNIA GAMES
Au surf, un conseil après avoir fait quelques virages : fonçez en garde [illegible] horizontale. Quand vous ne voyez plus la vague, faites un saut, [illegible] un tour complet sur vous-même, vous aurez un très bon score.

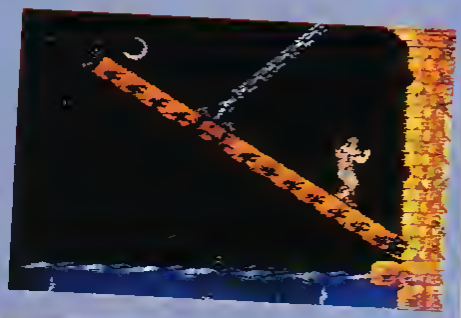
Aurélien SARAILLON

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE

À la tour de l'horloge, lorsque vous êtes à la dernière échelle, il faut sauter de l'échelle et mettre la manette en direction gauche et vous découvrirez un passage secret.

Olivier FAUCOURT

SUPER NINTENDO
CASTLEVANIA IV
Voici un truc pour ceux qui sont loin dans le jeu.
Quand vous arrivez devant la demeure du comte avant de monter les marches, sautez dans le vide là où il y a les marches et vous serez sur un escalier invisible qui vous amènera à un bonus.



TRUCS en VRAC

MEGADRIVE
PHANTASY STAR II
Quand vous êtes à l'aéroport de la deuxième planète, cherchez bien car il y a trois sorties. Pour battre le boss de fin, prenez le plus de Moon Dew et de Star Mint.

David ROQUES, sans échec mais avec succès pour son truc

MEGADRIVE
NEW ZEALAND STORY
Pour vaincre le boss de fin (le phoque géant sur sa montgolfière), allez en haut à droite et balancez-lui des bombes. Il ne résistera pas longtemps à vos coups

Geoffroy GORGD

GAME GEAR
SPACE HARRIER
Code de stages :
Stage 02 EAGF
stage 03 CHFA
Stage 04 « stage bonus »
Stage 05 DGBC
Stage 06 HBGA
Stage 07 FBME
Stage 08 « stage bonus »
Stage 09 BFCH

MEGADRIVE
SPIDER MAN

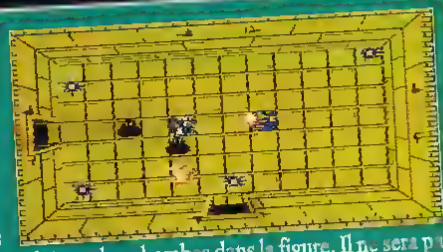
Si vous voulez tuer l'homme-sable dans Central Park, évitez ses coups en volant de toile en toile, en le dirigeant vers la pompe à incendie qui se trouve au début du niveau
Attendez qu'il se place juste devant la pompe puis activez-la
Pour avoir le boss de fin, il faut sauter et lui donner des coups de pied en retombant.

Guillaume SAGRIMONTE aurait vaincu, grâce à son truc sur Shinobi.

MASTER SYSTEM
CYBER SHINOBI
Pour tuer le dernier boss du jeu, il faut que vous possédiez toutes les magies. Il faudra les utiliser une par une, seulement quand il enlève son bouclier.
Esquivez ses tirs en sautant et en vous baissant.
Puis il faut détruire le sablier.

Anne-Lise GOURDON

NES
THE LEGEND OF ZELDA



Lorsque vous serez devant 3 Dodongos et que vous n'avez que 2 bombes en tout et pour tout, attendez qu'un des monstres vienne à côté de vous et larguez-lui vos deux bombes dans la figure. Il ne sera pas tué automatiquement, alors donnez-lui un coup d'épée et lorsqu'il mourra, vous aurez en cadeau bonus 4 bombes pour les autres affreux.

Laurent COUSIN

MASTER SYSTEM
THE CYBER SHINOBI
Pour détruire le dernier hélicoptère du round 3, évitez les missiles crachant des flammes, puis donnez un coup de sabre sous le cockpit. Refaites cette opération plusieurs fois et il sera détruit

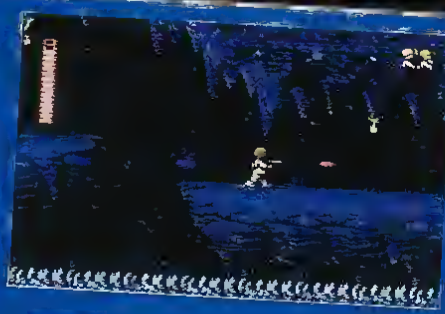
TRUCS en VRAC

Guillaume GETE, fait son éternel grand retour. On peut le dire, c'est lui, la star des Trucs en Vrac...

MEGADRIVE
GHOULS'N GHOST
Pour détruire les boss de fin de niveau, utilisez de préférence la dague avec sa magie. Sauf pour celui du niveau 4, les flammes sont plus utiles.

En direct des étoiles...

NES
STARS WARS
Lorsque vous êtes aux commandes du Millenium, appuyez sur Pause fréquemment et analysez ce qui arrive sur vous. Dirigez-vous toujours vers le néant.



Cédric SEMOLINI

CORE GRAFX
AERO BLASTER
Pour choisir ses musiques, faites : Select puis Droite trois fois et Select.
Pour choisir les crédits : Select trois fois et Select deux fois.
Pour choisir son niveau : mettre 1 musique 3B.
Ensuite, pour aller au deuxième niveau : pressez Select et le bouton 110 fois.
Troisième niveau : faites bouton 1, 11 fois.
Quatrième niveau : bouton 1, 12 fois.
Cinquième niveau : bouton 1, 13 fois.
Sixième niveau : bouton 1, 14 fois.

Vincent PLANCHENAULT

GAME GEAR
SLIDER ALIAS SKEEK
Voici quelques codes de ce sublime jeu :

Stage 2 : AJAJ	Stage 90 : ECAG
Stage 3 : JJJL	Stage 91 : NCJI
Stage 4 : AACC	Stage 92 : ELAP
Stage 5 : JALE	Stage 93 : NLJB
Stage 6 : AJCL	Stage 94 : ECCI
Stage 7 : JJLN	Stage 95 : NCLK
Stage 8 : CAAC	Stage 96 : ELCB
Stage 9 : LAJE	Stage 97 : NLLD
Stage 10 : ACAC	Stage 98 : GCAI

GAME GEAR
SONIC
Pour tous les boss du jeu, il leur faut maximum huit coups, sauf pour celui de Sky Base qui en demande douze. Et surtout, n'oubliez pas que dans chaque niveau, il y a une vie.

Thomas HORVAIS

NEC CORE GRAFX
SUPER LONG NOISE GOBLIN
Voici des codes :
niveau 1 : 611434
niveau 2 : 612094
niveau 3 : 611324
niveau 4 : 611544
niveau 5 : 611746
niveau 6 : 611333
Au quatrième niveau, allez sous l'eau, faites-vous toucher pour être petit et vous pourrez voir un petit paysage. Tirez dans le cadeau et une fée vous offrira trente vies.

TRUCS en VRAC

Guillaume ROUSSERARY

CORE GRAFX
FORMATION SOCCER
HOLLANDE VS ITALY
Dans le password faites :
Droite, Haut, Haut, Diagonal droite Bas, Diagonal Haut Gauche, Diagonal Bas Droite, Droite, Droite.
ALLEMAGNE vs ITALY
Diagonal Bas Gauche, Haut, Diagonal Haut Droite, Bas, Diagonal Bas Gauche, Diagonal Haut Droite, Droite, Gauche.

NEC CORE GRAFX
DEVIL CRASH
Pour obtenir :
6 balles, AAAAAAAHAA
11 balles, AAAAAAAAHA.
Vies infinies, AAAAAAHAAA.
Ou aller à la fin, HAAAAAAAAA.

NEC CORE GRAFX
PC KID II
Pour détruire le dernier boss, lorsqu'il avance de gauche à droite ou l'inverse, sautez-lui dessus en donnant un coup de tête.

Et toujours un lecteur sans nom...

NEC CORE GRAFX
DRAGON EGG
À la page de présentation, faites, Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite, bouton 1 et 2 et vous aurez le Stage Select.

NEC CORE GRAFX
DROP ROCK
À la page de présentation, appuyez 16 fois sur Select et ensuite une fois sur Run. Au moment où vous êtes dans la partie, vous verrez marqué « STAGE 1-1 APPLE », alors appuyez sur Select plusieurs fois pour aller où vous voulez.
Pour le sound test, faites I et II Select.
Ou lorsque vous n'avez plus de Continue, faites I et Run, II Run.

Jérémy BENHAMOU

SUPER GRAFX
GHOULS'N GHOSTS
Pour obtenir jusqu'à 9 crédits à la page de présentation, appuyez sur Run puis, consécutivement sur : 2 fois Haut, 2 fois Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis appuyez sur les boutons 1 et 2. Répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez 9 crédits.

NEC CORE GRAFX
CHASE H.Q
Pour rencontrer le dernier boss, il faut que votre score dépasse les cinq millions de points.

CORE GRAFX
POWER ELEVEN
En mode PK, lorsque vous êtes le gardien de but, généralement votre adversaire tire : deux fois en haut puis une fois sur votre gauche.

NEC CORE GRAFX
LEGEND OF HERO TONMA
Pour détruire Big Satan, monstre du stage 7, placez-vous entre ses deux mains, collé contre la boule de feu et tirez en sautant sur cette boule. S'il essaie de vous tuer, baissez-vous et refaites la même chose jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Jérôme COPIN n'est pas dans *Player* par copinage, mais grâce à ses trucs.

NEC CORE GRAFX
TALES OF MONSTER
Si vous êtes transformé en petit vieux par la femme au deuxième niveau, allez dans un magasin et achetez un point d'interrogation. À votre sortie, vous aurez votre corps d'origine.

TRUCS en VRAC

NEC CORE GRAFX
TIGER ROAD
À la fin du premier niveau, attendez devant la porte que les ennemis sortent, puis tuez-les tous. Avec un peu de chance, vous pourrez avoir trois vies.

Nicolas LEBLANC va vous rendre vert avec son truc.

NEC CORE GRAFX
VIOLENT SOLDIER
Pour avoir le sound test : II, I, II I, II, I puis Run.
10 crédits : Haut, Bas, Gauche, Droite, puis Run
Power maximale : Bas , Gauche, Haut, Droite et Run
Invulnérabilité : I, II, puis 8 fois sur Haut, Gauche, Bas, Droite puis Run.

RATAGAZ

NEC CORE GRAFX
F1 TRIPLE BATTLE
Si vous voulez être au volant d'une McLaren, faites ce code :
BD7E AA7C LWWA QIPE ADAB
6BCD EBWY BQ6C WTBF QTED
CROB SADB PCWU AIUC UWCB
GJVD BFUE EASU QCTU OIUS
UQD7 QQCU W6EA SAB6 L

Dinc AYDIN

NEC CORE GRAFX
SOKOBAN WORLD
Voici des codes :
04 ange
[illegible] night
03 panel
[illegible] Bluze
05 diary
06 pluin
07 cable
08 route
09 alien
10 [illegible]dion
[illegible] shaft
[illegible] royal
[illegible] street
[illegible] plune
[illegible] crow
[illegible] black
[illegible] skate
[illegible] atlus
17 fight
200 light
[illegible] stick
[illegible]50 media

Romain CLERMONT

NEC CORE GRAFX
BEBALL
Voici un code pour aller à la fin : 810062.

Thomas HORVAIS

CORE GRAFX (CD ROM)
RAIDEN
Lorsque vous avez perdu vos trois vies et que le décompte commence, laissez appuyer Select et en même temps sur I et II en laissant les auto-fires, vous aurez alors 6 crédits.
Si vous arrivez à appuyer sur Run juste quand le chiffre 0 s'affiche, à la fin, vous aurez une petite surprise.

NEC CORE GRAFX
SOKOBAN WORLD
Tapez NOISE et vous allez atterrir au stage 249.

Sébastien PEZZAGNA

NEC CORE GRAFX
CYBERCORE
Voici des codes que vous ne pouvez faire que si vous restez appuyé sur Gauche et Select.
SCSI : sound test
MAI : niveau 1
EMI : niveau 2
YUUMI : niveau 3
YASSIA : niveau 4
YU : niveau 5
MAMI : niveau 6
MIHO : niveau 7
MAKIKIN : réduction de l'écran
SAKI : fin du jeu
En pour tout, [illegible] des suivants :
IKI : AMI, KIE, NAO, MI, MIHO
Une fois les vies codes, mettez-vous sur la, [illegible] case vide puis appuyez sur la touche I

TRUCS en VRAC

NEC CORE GRAFX

FORMATION SOCCER

Pour faire la démonstration de l'image ci-dessus, vous devez utiliser ces codes.

MEXIQUE : Droite, Diagonale Haut Droite, Diagonale Haut Droite, Bas, Haut, Droite, Haut Gauche.

ÉTATS-UNIS : Droite, Diagonale Haut Droite, Diagonale Haut Droite, Gauche, Bas, Diagonale Haut Droite, Haut, Diagonale Bas Droite.

YOUGOSLAVIE : Diagonale Haut Droite, Diagonale Haut Droite, Gauche, Diagonale Bas Droite, Diagonale Bas Droite, Droite, Haut, Diagonale Haut Droite.

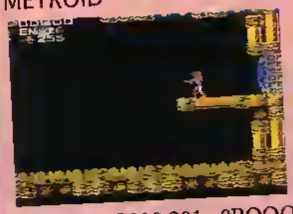
Pour voir la fin de ce jeu, faites :

Diagonale Haut Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Diagonale Haut Droite, Diagonale Haut Droite, Bas

Utilisez les codes suivants pour les codes 1.

NES

METROID



Codes pour avoir tout, sauf les réservoirs d'énergie, les missiles, et le rayon ondulé. Et en prime, vous aurez une surprise.

00GGW01G000-201m0BOOOOoa

NES

PRO WRESTLING

Pour vaincre tous les adversaires jusqu'au championnat du monde, il faut choisir le catcheur Star Man. Une fois sur le ring, courez dès que votre adversaire est devant vous. Appuyez sur le bouton A pour déclencher votre technique spéciale. Alors, votre adversaire ne pourra plus se défendre et il sera impuissant. Répétez cette action jusqu'à qu'il soit KO.

NES

MYKE TYSON'S PUNCH OUT

Voici comment mettre KO le célèbre boxeur.

Au premier round, évitez ses uppercuts et ripostez le plus rapidement possible sans vous faire toucher.

Après 1' 45", vous pourrez éviter tous ses coups, il vous fera des clins d'œils rapides et vous saurez à quel moment il va frapper.

Au deuxième round, il commencera par quelques crochets puissants du gauche puis il fera des coups du premier round.

Pour le troisième round, il donne un coup qu'il envoie parfois au deuxième round. Il cligne des yeux puis lance une attaque alternative de coups de poing gauche droite. Attention, car il répète cette tactique 4 fois. Un conseil, bloquez ses attaques avant qu'il ne vous massacre.

Vous ne pouvez riposter que 2 fois aux coups dans le premier round, et jusqu'à 6 fois dans les 2e et 3e rounds.

Voici des codes pour ce jeu .

Voir New York la nuit 7778073454

Voir New York le jour 0057375423

Pour aller directement au dernier boxeur 0073735963

Codes pour le World Circuit . 0078073454

Pour retrouver son énergie à fond après avoir été envoyé au tapis, relevez-vous au moment où Mario annonce 9.

Lorsque l'horloge montre 41 secondes, frappez Glass Joe et il s'écroulera.

MOI B LE FOU

NES

FAXANADU

Voici un code qui vous permettra d'aller au troisième village avec une épée, un bouclier, le déluge, des clés et une surprise. Faites :

n311AAkkTgEaA

Dans la première ville, le roi vous donnera 1 500 pièces d'or. Partez les dépenser en totalité et revenez voir le roi car il vous en donnera plus (pas mal, non?).

Pour transporter 9 éléments au lieu de 8, sélectionnez un élément mais sans l'utiliser. Ainsi, vous pourrez prendre un autre objet, et vous pourrez compter qu'il y en a 9.

Pour battre le dernier monstre, vous devez utiliser la magie de la lance.

TRUCS en VRAC

Kévin BEAUGENDRE quitte un temps sa famille pour nous livrer ses trucs sur NEC

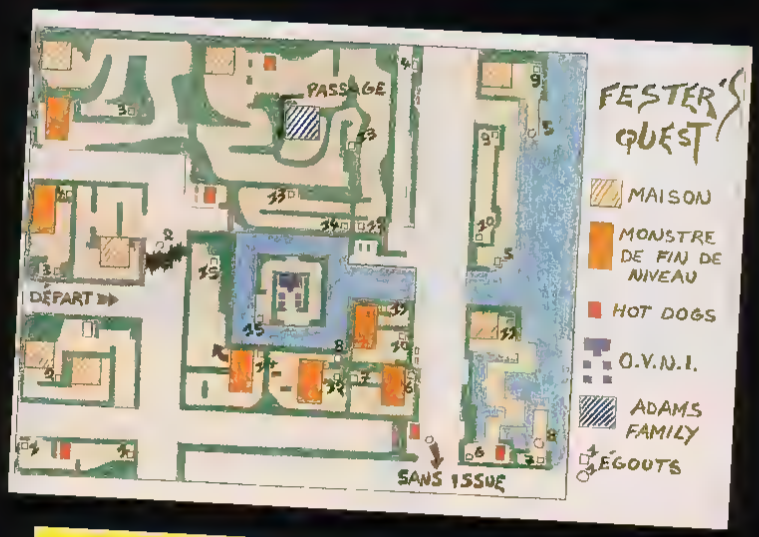
NEC CORE GRAFX
JAPAN WARRIOR
Voici des codes pour pouvoir jouer en mode Expert.
Stage 1 : PTGMA DGVGAX
Stage 2 : ZKI2A GYZAA4
Stage 3 : IOTTA RAUCBE

Ben, mes enfants vous êtes encore gâtés ce mois-ci. Alors maintenant, place à ce lui que vous attendez tous. Ceux qui pensent à Dorothée ou aux Muscles ont tout faux, car ce n'est que mon pote Crevette qui va prendre la parole. Ici 50 Hz, à vous les studios...

Eh oui, mon cher Thierry... Euuuh, Eddy, pardon ! Je profite juste de ces quelques secondes d'antenne pour vous donner le gagnant du Plan des Lecteur du mois. Donc, il s'agit de Gilles TUAUX qui habite à Pantin et qui gagne un abonnement gratuit d'un an à *Player One* pour son plan de Fester's Quest (le jeu commence sérieusement à dater, mais son plan est mignon, donc...).

Julien MONFORT, d'accord, pour son truc.

CORE GRAFX
[illegible]AX
Pour vous, voici un code afin de voir tous les écrans du jeu.
Vous devez faire Select et Run en même temps dans le tableau de difficulté.
Par contre, il y a un code qui, si vous l'appliquez, vous donne droit à un sound test :
[illegible] plus Run.



Pascal LANDO, tout droit sorti de Star Wars (Eh oui, Lando Calrissian, le chasseur de prime !), pour nous donner son truc.

GX 4000
BURNIN RUBER
Dans les qualifications, la route n'est pas droite, vous n'avez qu'à tourner à droite (il n'y a que des virages à droite).
Quand vous êtes dans un tunnel, vous devez ralentir sinon, vous risquerez d'endommager votre voiture dans les murs. Ralentissez lorsqu'il commence à faire nuit (on dirait une leçon de code...).

Pour envoyer vos plans de jeu :
Crevette, Plans des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex

Salut à tous, éclatez-vous bien avec vos consoles (quelles qu'elles soient), et rendez-vous le mois prochain.

Cette rubrique est réalisée en collaboration très étroite par Eddy et Crevette, les deux tarés des étoiles...

Pour nous écrire :
50 Hz Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex

PS : Je tiens à féliciter Mehdi et sa maman pour toutes les astuces sur James Pond II sur Megadrive. Ce qui prouve que les jeux vidéo peuvent rapprocher les enfants des parents !

CLUB des GÉNIES

Salut à tous les adeptes du Game Genie. Je vous félicite pour les codes que vous m'avez envoyés. Note de 50 Hz pour ceux qui m'appellent à la réduction pour me demander ce qu'est le Game Genie. Le Game Genie est une interface qui se fixe entre la cartouche NES et la console, et si vous n'en possédez pas, vous ne pourrez pas entrer ces codes. Bon, maintenant place à un bain de codes bien mérité...

Voici notre petit génie en herbe : Charles Salanon

ZELDA II
Grâce à ce code, vous vous rendez dans le désert de Tantai et vous vous battez contre Geldom. Celui-ci aura de curieuses réactions à votre encontre.
OOPPKK.

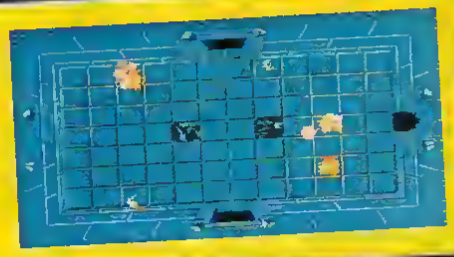
Alexandre Paccalet

TECMO WORLD WRESTLING
Si vous voulez un entraînement intensif pour votre personnage : SOUSTOZA.
Pour avoir 3 fois plus de temps pour l'entraînement : GOUSTOZE

Gautier Husson

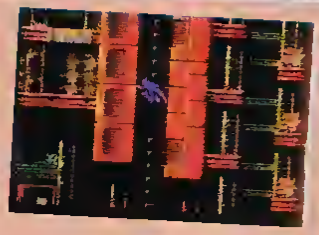
SUPER MARIO BROS
Voici un code qui transforme les couleurs du jeu en teintes psychédéliques : NUGATS.

THE LEGEND OF ZELDA
Si vous voulez la sublime musique de présentation de ce soft en pleine partie, voici ce code : OOTVVL.
Ou si vous ne souhaitez pas de musique : ZZTPEG.



CASTLEVANIA
Voici un code qui fait ralentir l'image de votre téléviseur quand vous jouez : ITZPOO.
Si vous voulez jouer les hommes invisibles dans le royaume du comte Dracula, faites : EIPSTX.
Vous pensez que ce jeu est trop facile ? Vous l'aurez voulu... Ce code fera en sorte que le premier monstre qui vous touchera vous tuera en un seul coup... (ha, ha, ha!) : ENTPGT.

BATMAN
Si vous voulez lancer vos bat-boomerangs plus loin voici ce code : AKIOOT.
Pour être temporairement invincible et ne pas utiliser d'armes, faites : SISPOO.
Pour vous déplacer en glissade : SISPKK.
Si encore une fois, vous trouvez le jeu trop simple, alors entrez ce code : OEIOZK



Et si vous tuez les persos au lance-flammes, leurs flammes seront toujours présentes à l'écran.

CLUB des GÉNIES

Renée Alcaraz

SOLOMON'S KEY

Voici des codes qui vous feront aller dans plusieurs niveaux.
Salle 1 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+AAKPGOPZ.
Salle 2 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+PAKPGOPZ.
Salle 3 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+ZAKPGOPZ.
Salle 4 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+LAKPGOPZ.
Salle 5 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+GAKPGOPZ.
Salle 6 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+IAKPGOPZ.
Salle 7 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+TAKPGOPZ.
Salle 8 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+YAKPGOPZ.
Salle 9 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+AAKPGOPX.
Salle 11 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+ZAKPGOPX.
Salle 12 : OZKPLOSX+XTKPIPGE+LAKPGOPX.

Olivier Richard

SUPER MARIO III

Pour sauter plus haut rapidement, EAKZYVEU.
Pour sauter moins haut et moins vite, EGKZYVEU.
Ou alors sauter moins haut que moins haut, EIKZYVEU
Pour avoir une surprise pendant le jeu, AEKXGLIA

Le génie du mois est... Gautier Husson, il gagne un lecteur CD portable.

BLUE SHADOW

Voici un code qui ne vous permet pas de remonter votre énergie avec les potions : AAOESGGA.

Nicolas GARDEL

ISOLATED WARRIOR

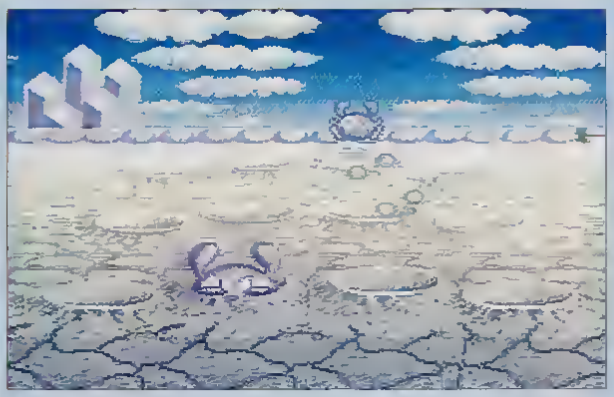
Si vous avez envie de commencer directement au stage 7, voici ce code : TANEGAAA+VANEYESE+VEEAZESE

Envoyez vos codes à :
50 HZ, CLUB DES GÉNIES, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE CEDEX
Et surtout, n'oubliez pas de préciser vos nom, prénom et adresse, ainsi que votre numéro de téléphone.
Alors bonne chance et que le génie soit avec vous !

Rubrique animée par 50 Hz le Génie

COMMENT PARTICIPER AU CLUB DES GÉNIES ?

Vous voulez faire partie des futurs génies du Game Genie ?
Rien de plus facile, il suffit de nous envoyer les codes que vous avez découverts vous-même grâce au Game Genie. Tous les codes seront vérifiés par notre équipe de choc et le meilleur gagnera un cadeau.



... aux petites bébêtes

Pour fêter dignement Noël, la dernière 16 bits à la mode s'offre un bazooka futuriste. Classieux.

Lorsque Nintendo annonça qu'il fabriquait un phaser pour sa nouvelle cousole, tout le monde crut à un pétard mouillé. Phaser ? Souvenez-vous : c'était en des temps déjà lointains, alors que la NES et la Master venaient à peine d'arriver en France. Sur ces petites machines, high-tech pour l'époque, était proposé un curieux périphérique : il s'agissait d'un pistolet de plastique permettant d'effectuer ses cartons sur l'écran. Malheureusement, l'intérêt assez moyen des cartouches, la précision tout approximative des tirs et l'ergonomie contestable de la chose, contribuèrent à renvoyer ces accessoires dans les limbes de l'oubli. Autant dire que la nouvelle de la renaissance du phaser via la Super Nintendo ne s'annonçait pas sous les meilleurs auspices. Avec le Scope 6, Nintendo ressucite le genre, relègue les précédents essais au rang d'antiquités préhistoriques et démontre, une fois encore, que sa 16 bits ne pourra rien faire comme tout le monde.

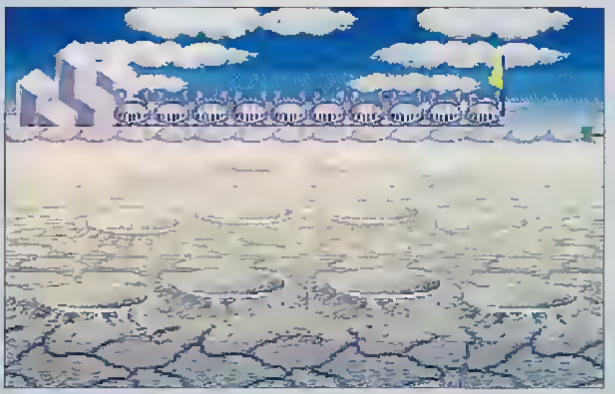
DESIGNED BY NINTENDO

Car le Scope 6 n'a rien à voir avec ces machins de plastique que vous aviez l'habitude de brancher sur votre vieille NES. Il s'agit carrément d'un **bazooka** ! Et pas de n'importe quel bazooka : gris et blanc, aérodynamique, ce flingue a un look qui tue. Fébrilement, on déballe la bête. Waouh ! classe totale, ils ont même ajouté un viseur. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, le fait d'avoir signé un bazooka et non un vulgaire flingue n'a pas que des considérations esthétiques : calé sur l'épaule, le fusil s'avère infiniment plus confortable d'utilisation. On peut enfin jouer plusieurs heures de suite sans éprouver de crampes au poignet. Mais les surprises ne s'arrêtent pas là : en farfouillant un peu dans la boîte, le testeur ébahi a la surprise de trouver une **lunette de visée**. Reclasse totale, d'autant qu'il est possible de la placer sur la gauche ou la droite du canon afin de l'adapter à tout le monde ! On arrête là ? Que nenni. Voilà qu'on découvre, franchement scié, que l'instrument ne fait appel à aucun fil. Il fonctionne carrément à l'infrarouge ! Autre grosse surprise : la précision du tir est excellente. Grâce à une mire, qu'il est possible d'afficher à n'importe quel moment en appuyant sur le bouton de Pause, il est possible de régler le tir et d'obtenir une précision au pixel près. Inutile de vous faire un dessin, non content d'avoir le look le plus classieux du moment, le Scope 6 corrige également tous les défauts qu'on pouvait reprocher aux accessoires de ce type.

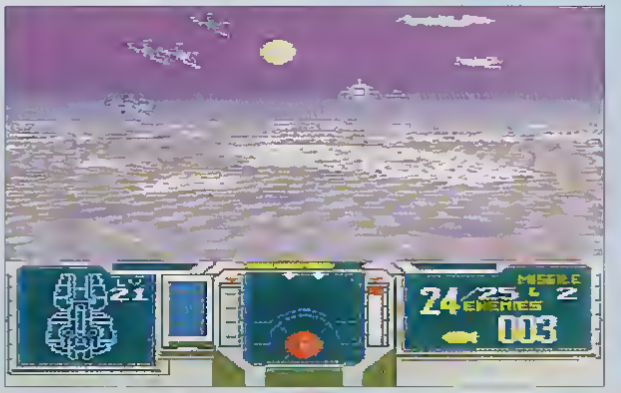
TETRIS VA AU STAND DE TIR

Mais un périphérique dans ce genre ne devient réellement intéressant qu'avec des jeux permettant de lasérifier son écran à tout va. Pas petit joueur, le Scope 6 est livré avec une cartouche contenant la bagatelle de six jeux. Not bad ! Au programme, bien sûr, des jeux de tir

Blastris A détruisez les formes à coup de Scope 6 !



Mole Patrol ou la chasse



Engage est le seul jeu a utiliser le mode 7

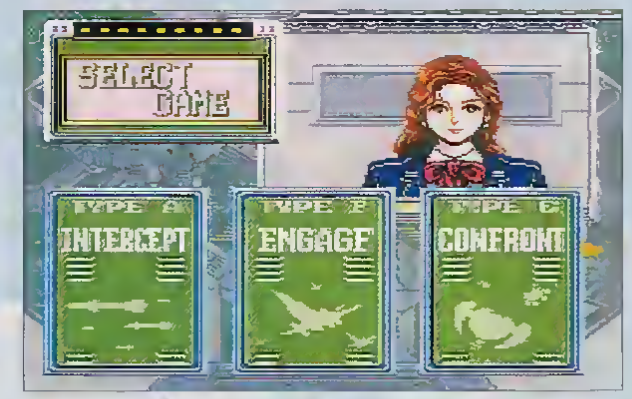
3D mais pas de mode 7 pour Encounter

Les missiles defilent sur un scrolling en parallaxe dans Intercept

Les decors changent en fonction du niveau

bien bourrins (de toute façon, on n'achète pas un joujou pareil pour jouer à « La petite maison dans la prairie »). Figurent donc au menu, un jeu de destruction de missiles défilant sur un scrolling horizontal (mouais !), deux jeux de tir en 3D vous mettant à bord d'un vaisseau spatial et une séquence de tir sur cibles mouvantes. Du grand classique donc, parfaitement adapté à ce genre d'accessoire. Mais ce sont les deux dérivés de Tetris qui détonnent le plus : Blastris A reprend le principe de Tetris, mais fait tomber les pièces de gauche à droite. Afin de pouvoir former les inévitables lignes, vous devrez ici faire exploser les pièces en leur tirant dessus. Blaster B revient à un Tetris plus classique, mais ici, vous faites changer les pièces de couleur en leur tirant dessus. Pas mal, ces deux variations, ça change un peu.

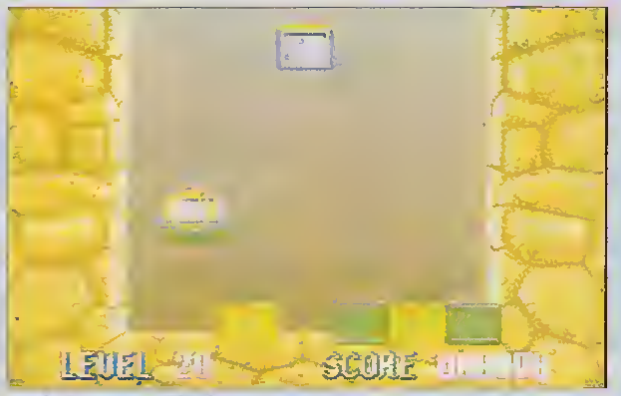
C'est justement ce « pas mal » qui me choque un peu. Après quelques jours de fun, on se lasse assez vite de ce périphérique. Ce n'est pas tant la qualité du Scope 6 qui est en jeu, mais celle des jeux : alors que la Super Nintendo aurait permis des jeux de tir de folie vous en collant plein la rétine à coup de zoom et de déformation, on se retrouve avec de bons petits jeux sympas, originaux parfois, mais finalement assez répétitifs. Pour un accessoire aussi classieux que le Scope 6, il aurait fallu des adaptations de hits type Operation Thunderbold ou Terminator 2, bref toutes ces bornes de café qui ont tiré leur gloire de la présence d'une mitrailleuse. Heureusement, rien n'est perdu : une nouvelle cartouche est sortie aux States et le succès du Scope 6 devrait amener d'autres éditeurs à s'intéresser à la bête. Toujours est-il que, pour le moment, cet accessoire de folie n'est qu'un gadget. Un gadget oui, mais le plus beau des gadgets pour la plus belle des consoles. ■



Une charmante demoiselle vous demande de choisir une des trois variantes du jeu Laserblaser

Iggy, « c'est sa guerre, c'est pas ta guerre »

La cible permet d'ajuster sa mire



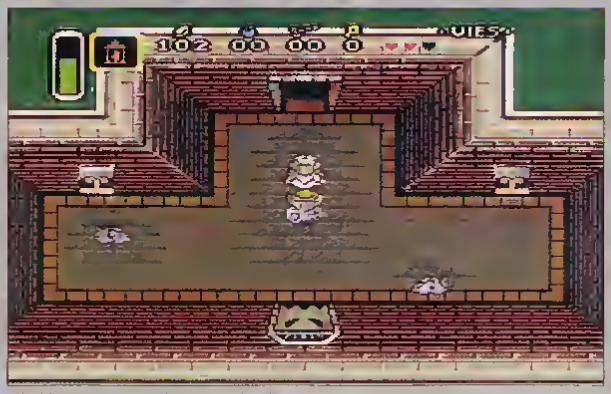
Blastris B : le Scope 6 sert ici à faire pivoter les cubes pour changer leur couleur

77%

EN RÉSUMÉ

NINTENDO SCOPE 6

- Console : SUPER N.
- Genre : phaser + jeux
- Graphisme : 77 %
- Animation : 70 %
- Son : 68 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : très variable
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 90 %



N'oubliez jamais que Link peut tirer des objets .

Alors que Street Fighter II monopolise esprits et conversations, on aurait tort d'oublier son plus terrible « concurrent ». Armé de la légendaire épée Excalibur, Link repart au combat. Et en sort vainqueur !

Comme son titre le laisse présager, Zelda est une légende de l'univers Nintendo. Les deux premiers jeux sur NES ont donné vie à une véritable mythologie, un univers peuplé de fées scintillantes et de monstres déchaînés (d'ailleurs décliné en BD et en dessin animé). Ils sont ensuite devenus légendaires de par le phénoménal succès qu'ils ont rencontré. Zelda et Link, malgré leur âge, n'ont en effet pas vieilli d'un pouce et figurent toujours dans les Tops NES du monde entier. Et il n'y a aucune raison pour que ce troisième épisode ne suive pas la trace de ses prédécesseurs. Au contraire, il a toutes les chances de faire encore plus mal !

DE LA GENÈSE D'UNE LÉGENDE DEVENUE MYTHE

Même les nouveaux joueurs (bienvenue à eux !) ont connu le règne des jeux mal traduits (quand ils étaient traduits), et des notices épaisses comme une tranche de jambon, le plus souvent bourrées d'erreurs. Zelda 3 tranche complètement avec cette tradition et se pose d'emblée comme un produit **top niveau**. Les traductions des écrans et des indications de jeu sont soignées, ce qui est finalement normal pour un jeu dans lequel chaque mot peut cacher une subtile indication. Idem pour la notice, qui fourmille de renseignements sur la création du royaume d'Hyrule, sur les us et coutumes de ses habitants, ou sur l'origine des Triforces. Saviez-vous par exemple que, selon d'anciennes légendes, les Hyliens auraient les oreilles pointues pour pouvoir entendre les messages des dieux ? Que l'ennemi juré de Link s'appelle en fait Ganondorf Dragmire, mais est plus connu sous le nom de Mandrag Ganon (« Ganon des voleurs enchantés ») ? Ou qu'Excalibur, l'épée

Voilà tous les objets à découvrir. La cape rend Link invisible et le filet à papillons permet de capturer fées et insectes

Des effets de perspective parfois limités. Le seul défaut du jeu ?

Les trois pendentifs et l'epee Excalibur sont indiques sur le plan du Light World

de pureté, est aussi appellée « Couperet pouvant vaincre la peste du diable » ? Non ? Alors n'oubliez surtout pas de lire attentivement le texte d'ouverture de la notice avant d'allumer votre console. L'impression de vivre l'aventure en sera décuplée...

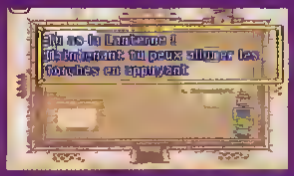
DE LA NAISSANCE D'UN HÉROS DE GRANDE FORCE

L'aventure commence la nuit, dans la maison de Link.

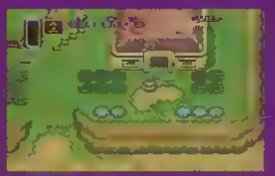
Le futur héros légendaire n'est encore qu'un adolescent fragile qui habite chez son oncle. Il dort. Une douce musique semble transcender le temps. Dans son sommeil, Link entend Zelda lui crier qu'elle a été enfermée par le sorcier Agahnim dans le donjon du château, et que lui seul peut la sauver... Alors que le jour se lève, Link voit son oncle quitter la maison, armé de son épée et de son bouclier. Ce dernier lui dit de ne pas s'inquiéter. À partir de là, vous voilà devenu Link. Vous sautez du lit, et commencez à faire le point sur votre situation. C'est certain, votre oncle est en danger et vous devez partir à se recherche. Mais vous ne possédez pour l'instant aucun objet, aucune arme... Juste vos habits. Vous n'avez aucun pouvoir. Il va vous falloir sortir, trouver une épée, un arc, des flèches, un bouclier, courir pour échapper ou rattraper des soldats hargneux, combattre des monstres aux pouvoirs démoniaques, visiter de sombres cavernes, vous initier à la magie et, surtout, sauver des princesses et récupérer des Triforces ou des pendentifs. Vous poussez la porte et sortez. Une pluie battante s'est abattue sur le pays. Un thème symphonique puissant remplace alors la douce musique nocturne, des soldats trempés se ruent sur vous. C'est à vous de jouer maintenant !...

DU COMMENCEMENT DE LA QUÊTE

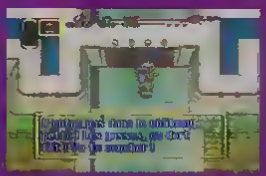
Link se réveille et voit son oncle sortir

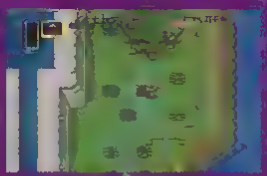


Il se réveille et trouve la chandelle dans un coffre de la maison.

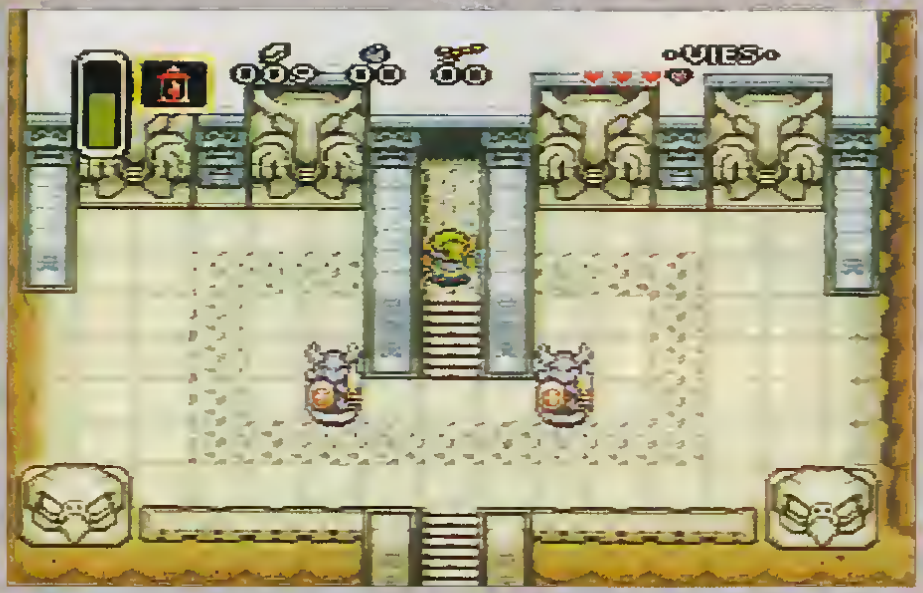

Malgré l'orage, Link se hasarde au-dehors.

Il se fait jeter par tous les gardes qu'il rencontre...


Mais va trouver l'entrée secrète du château...


Et tomber dans un couloir sombre.

Ici se trouve son oncle. Blessé, il donne son épée et son bouclier à Link...



Des decors magnifiques

Sur NES, les deux aventures de Link étaient déjà gigantesques, astucieuses, prise de tête (dans le bon sens) et captivantes, mais ne se distinguaient pas par des graphismes somptueux.

DE L'EXCELLENCE D'UN TRÈS GRAND JEU

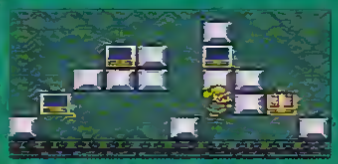
Sur Super NES, le jeu est aussi gigantesque, astucieux, etc. Il est en plus **somptueux**. La musique est « lumineuse », les couleurs brillent de mille feux et un extrême souci esthétique est présent jusque dans le moindre pixel. Les différentes ambiances d'Hyrule sont particulièrement travaillées. La forêt est recouverte d'une brume qui disparaîtra lorsque vous vous emparerez d'Excalibur.

DE CERTAINES CHOSES QU'IL FAUT GARDER À L'ESPRIT

Avec le gant, Link soulève de lourdes pierres. Certaines cachent bien des trésors...

Tiens, un petit truc pour obtenir le deuxième pendentif dans le Light World. Allumez les quatre torches pour faire apparaître la porte... Elle vous mènera aux vers des sables géants. Placez-vous près de l'endroit où ils vont apparaître. Frappez leur tête, puis échappez-vous dans un coin de la pièce avant de renouveler l'opération.

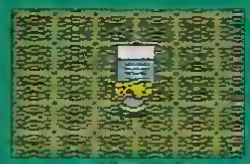
Trouvez cette grotte [illegible] régulièrement pour jeter dans son lac les objets que vous venez d'acquérir. Ce de nuit à la clé...

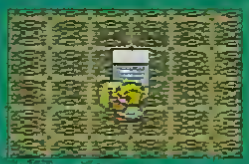


Réfléchissez toujours avant de pousser les blocs.

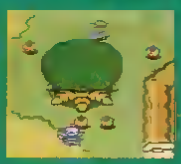
Le sanctuaire. Extérieur... et intérieur.

Ramassez et lancez tout ce qui croise votre route : bombes, buissons, poules...



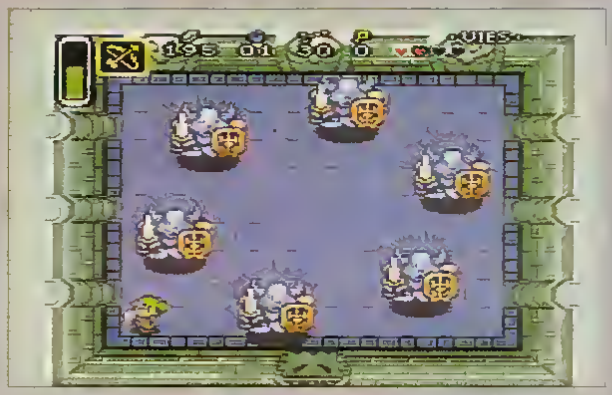


Utilisez le livre [illegible] sciant. Il vous révélera de [illegible] bibles secrètes.



Une fois les bottes en votre possession, courez dans les arbres isolés.

Restez bien face aux archers pour vous servir de votre bouclier.



Pour le premier pendentif, il faut vaincre six chevaliers de pierre. Attendez qu'ils se mettent en ligne et tirez des flèches

Link et sa torche se frayent un chemin dans un monde de ténèbres

Le sanctuaire est éclairé par la lumière du jour traversant une série de vitraux aux couleurs chatoyantes. Certains palais sont sombres et lugubres, et le ciel se couvre dès que vous attaquerez la deuxième quête. Un tel souci du détail est fascinant. D'autant qu'il ne nuit en rien (au contraire) à l'extrême maniabilité du jeu et à son intérêt... Tenez, un exemple, certaines maisons du village cachent d'étranges tableaux représentant un autre personnage créé par Miyamoto, Mario lui-même. Une petite private joke fort sympathique...

Le bar du village. Un bocal y est coché

L'utilisation du grappin

Une fois la chandelle, l'épée et le bouclier en sa possession, Link va répondre aux incessants appels de Zelda.

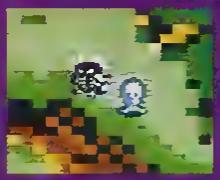
DU NOMBRE PHÉNOMÉNAL DE PALAIS ET DE CAVERNES SECRÈTES

Premier objectif donc, le donjon du château se trouvant au centre d'Hyrule. Une fois la princesse délivrée, Link devra retrouver la trace de l'Ancien, récupérer trois pendentifs dans trois palais et retrouver la trace du sorcier. Vous pourrez recueillir de précieuses informations en parlant aux personnes rencontrées et découvrir foule d'objets indispensables. À tout moment, vous aurez la possibilité de jeter un coup d'œil au plan, et même de zoomer (en gros plan) sur celui-ci. Classe, non ? D'autant plus que vos principaux objectifs sont notés sur cette carte. Voilà déjà de quoi s'éclater de nombreuses heures devant son écran. D'autant plus que je ne vous ai parlé là que de la première quête, la plus courte et la plus facile...

Car après le monde de lu-

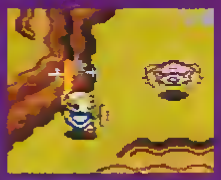
Admirez la beauté des décors

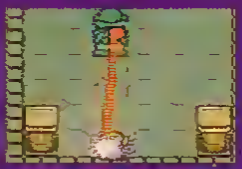
RENCONTRES INSOLITES


Attention aux décharges électriques des petits monstres verts en forme de point d'exclamation... Attaquez d'abord au boomerang.

Les hommes-poissons. Ils tirent des boules de feu et se cachent sous l'eau...

Le roi des poissons. Achetez-lui les palmes !


Mort aux têtes d'œil !

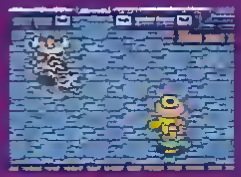

Une statue aux terribles pouvoirs !

Attendez que les cyclopes se mettent à bouger pour les truffer de flèches

Le vol du vautour.

Les créatures des sables.

Agahnim en pleine action maléfique.


Mêlez-vous de sa masse d'armes si vous voulez libérer Zelda. Une fois libérée, celle-ci vous suivra comme un petit chien...

Chaque mot a son importance

mière, vous devrez vous lancer dans une seconde aventure : le monde des ténèbres (le Dark World).

DE L'EXTRÊME SUBTILITÉ D'UN JEU PHÉNOMÉNAL

Et là, vous allez en baver. Le plan est toujours le même, mais tous les éléments ont changé de place. Le village est à moitié détruit, des fantômes pustuleux hantent les plaines jadis fertiles d'Hyrule et ce seront cette fois sept médaillons qu'il vous faudra découvrir dans huit palais-labyrinthes gigantesques. Si vous possédez le miroir, vous pourrez vous téléporter dans le monde de lumière. Vous ne pourrez par contre faire le chemin en sens inverse que si vous trouvez une borne de téléportation. Bref, plus vous avancez dans la quête, plus les pièges sont nombreux, les objets cachés et les astuces subtiles... Shigeru Miyamoto a réussi là un pari fou : repousser les limites du jeu d'aventures, et faire d'une quête complexe un véritable dessin animé bourré d'action. Bravo ! Et merci pour ce magnifique cadeau de Noel !

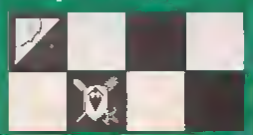
Matt Murdock
(sous le choc !)

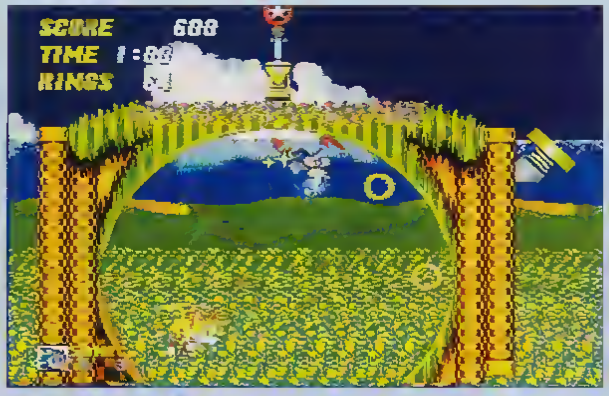
99%

EN RÉSUMÉ

THE LEGEND OF ZELDA : A LINK TO THE PAST

- Console : SUPER N.
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 97 %
- Animation : 92 %
- Son : 98 %
- Jouabilité : 96 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 96 %
- Player Fun : 99 %





Sonic, plus fort que la gravite !

Le hérisson bleu, mascotte de Sega, nous revient dans une forme éblouissante... et il n'est pas seul. Gros plan sur le personnage le plus speedé du monde des jeux vidéo.

On s'en souvient encore, lors de sa sortie, Sonic avait fait un tabac. Graphismes somptueux, vitesse de jeu inégalée... nombreux étaient les atouts qui jouaient en faveur de cette superproduction à laquelle toute une équipe s'était attelée. Un tel hit ne pouvait pas ne pas avoir de suite. Voilà donc la suite de ce Mega-jeu : Sonic 2. Non seulement cette nouvelle version est meilleure que la précédente (notamment au niveau de la réalisation), mais ici, en plus, on peut jouer à deux.

Cette fois encore, notre hérisson à la mine narquoise aura de nombreux mondes à visiter.

SONIC L'EXPLORATEUR

Que ce soit au cœur de la jungle tropicale, dans des décors hi-tech, à l'intérieur d'une sombre grotte ou bien dans les décors de néon d'un flipper géant, il en verra de toutes les couleurs. Enfin, quand je dis voir, c'est un bien grand mot. Sonic se déplace en effet tellement vite à certains moments que l'on ne peut que serrer les dents devant son écran, les yeux exorbités, en espérant qu'il ne fonce pas tête baissée dans un piège.

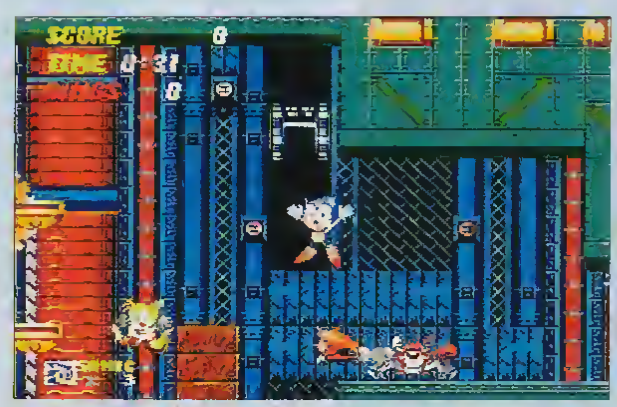
Remarquez, c'est bien là le style Sonic. Ce phénomène de vitesse incontrôlée qui fait monter à vitesse grand V votre taux d'adrénaline est le fruit des cerveaux les plus fatalement touchés par une profonde vivacité d'esprits des programmeurs de Sonic 2.

Ne vous en faites pas trop pour autant. La plupart du temps, tout a été pensé de façon à ce que vous ayez l'impression de vous en sortir de justesse, histoire de vous laisser haletant. Si vous jouez trop près de votre écran, vous pouvez être sûr que le souffle chaud de votre haleine, chargée de toutes vos récentes émotions, viendra couvrir celui-ci de buée. Mais attention, j'ai bien dit que vous vous en sortiez la plupart du temps. Pas toujours. Hé, hé !

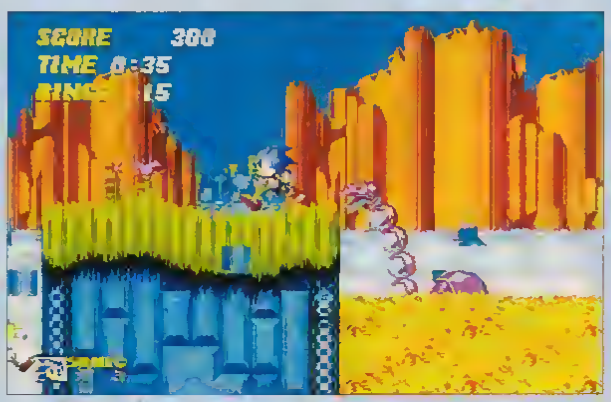
Quelquefois, c'est une mort subite qui vous attend, sans rémission. Mais c'est en perdant ainsi les unes après les autres vos précieuses existences que vous apprendrez quels chemins emprunter et lesquels éviter. Eh oui, ils sont durs les gens de chez Sega. D'un autre côté, une fois la bonne voie connue, vous pouvez franchir les niveaux à une rapidité déconcertante. Comme on dit quand on veut faire style, c'est empirique.

UN COMPAGNON DE ROUTE

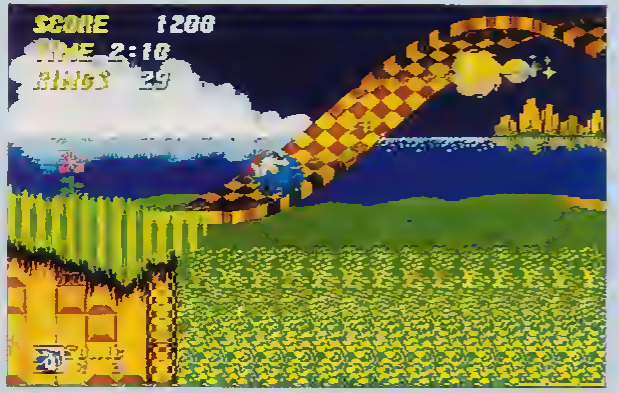
Grande nouveauté de cette version : le jeu à deux. Eh oui, cette fois vous pouvez partager vos délires speedés avec un ami. Le personnage qui accompagne Sonic s'appelle Tails. Cette fois, ce n'est pas un hérisson, c'est un renard... qui a deux queues (elles lui servent à faire l'hélicoptère quand il réapparaît après avoir perdu une vie. Incroyable, non ?) Ils pos-



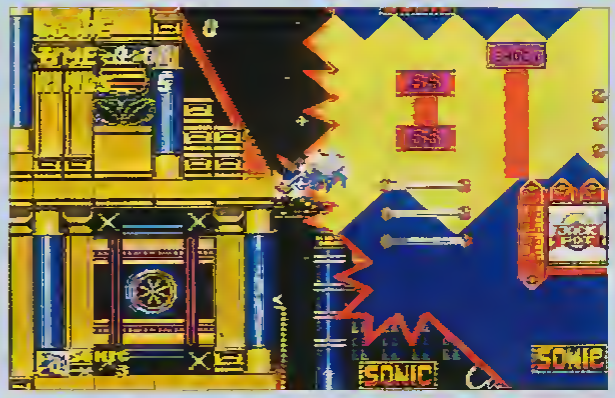
Ce crabe à la carapace metallique vient d'avoir votre peau.



Il a une tete sympathique, ce monstre tout rose



Ce pont entortille vous donnera le tournis



Le hérisson bleu est sur une pente dangereuse

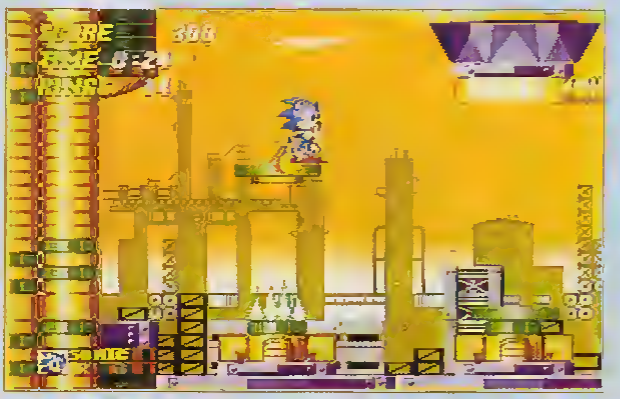
sèdent tous les deux les mêmes capacités. La seule différence se situe au niveau du rôle que chaque joueur tient lors d'une partie. Si vous jouez à deux sur un seul écran, celui qui aura Sonic pourra se diriger où il le désire. L'autre sera obligé de le suivre mais n'aura pas à s'occuper de ses vies. Il pourra mourir de nombreuses fois, ça ne pose pas de problème. En fait, son rôle consiste à aider au maximum Sonic, car si le hérisson meurt, c'en est également fait de Tails. Bonne entente exigée. Ce n'est que si vous jouez sur des écrans séparés que les joueurs sont indépendants l'un de l'autre. Ils peuvent chacun se diriger où ils le désirent mais doivent, cette fois, faire tous les deux attention à leurs vies.

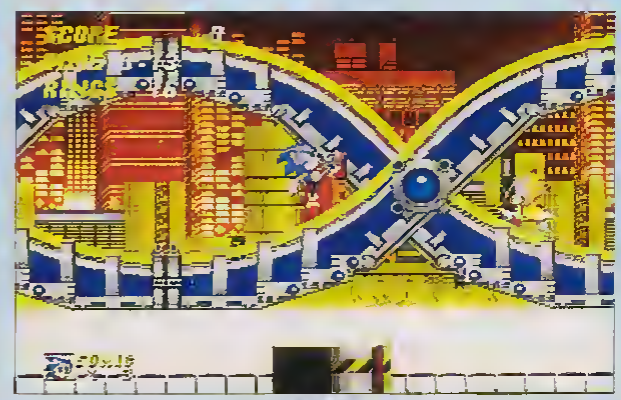
Bien vu, l'idée du jackpot

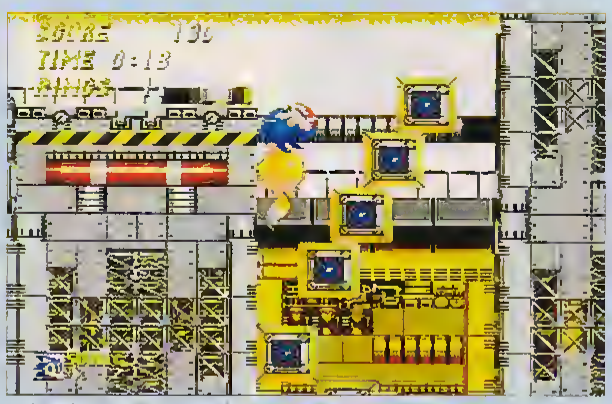
Ballade au dessus des nuages.

QUE D'AMÉLIORATIONS !

Un soin tout particulier a été apporté à la palette d'expressions gestuelles de Sonic. Il dérape, agite les bras près du vide, tourneboule en tous sens lorsqu'un souffle d'air le repousse, s'accroche à des lianes... Ce n'est plus un sprite, c'est un être vivant ! Autre nouveauté, Sonic peut se mettre en boule sur place pour prendre de la vitesse (des appuis répétés sur le bouton lui permettent même d'accélérer !) et s'élancer tout


La plate-forme décolle


Sonic court d'un côté, Tails de l'autre. Ça va vroiment dans tous les sens



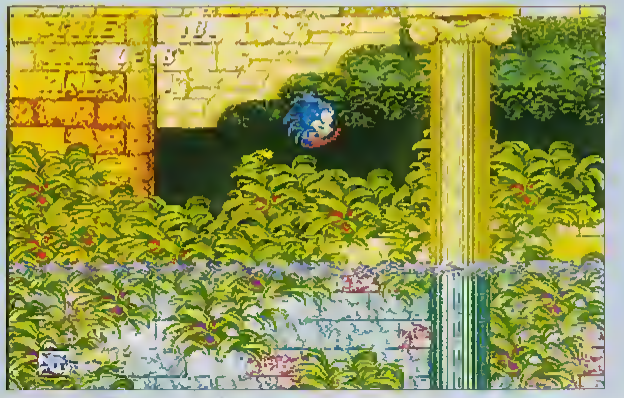
Anticipez les mouvements des carres pour grimper

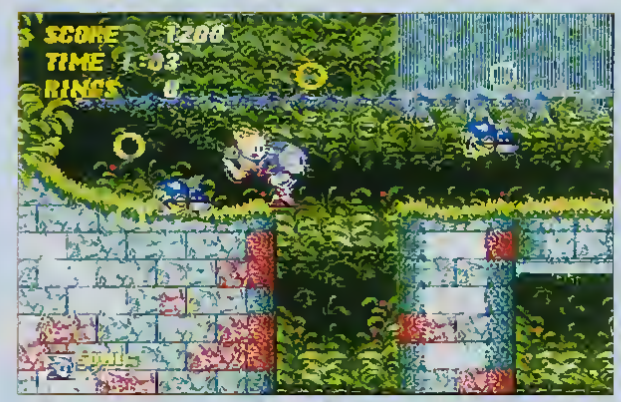
Quelle idee de garnir les murs de pointes !

à coup. Bien utile pour se sortir de certaines situations délicates. Pour vous donner encore plus de frissons, les décors vous proposent des plans toujours plus délires, comme ce pont entortillé sur lui-même ou ce flipper géant dans lequel vous êtes la boule et actionnez vous-même les flips. Démentiel. Tout comme dans le premier épisode, Sonic devra affronter aussi bien les ennemis que les pièges que représente le décor. Plates-formes mouvantes, murs garnis de pointes acérées, stages à moitié noyés sous l'eau... les embûches disposées sur le chemin de Sonic sont innombrables. Mais l'embûche principale reste tout de même votre ennemi mortel, le docteur Robotnik. Celui-ci viendra vous harceler à la fin de chaque stage dans les engins les plus hétéroclites. Parmi les sbires du méphistophélique docteur, vous aurez même le déplaisir de faire la connais-

Derapage incontrole Admirez les volutes de fumee qui s'échappent des semelles surchauffees

Ohaya hoyo !!! Sonic se prend pour Tarzan !

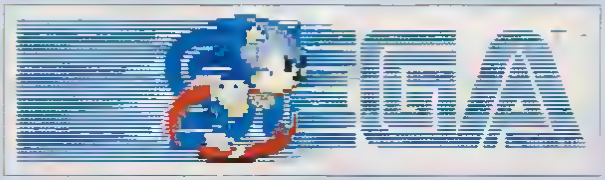

Une epaisse vegetation cache le herisson fétiche

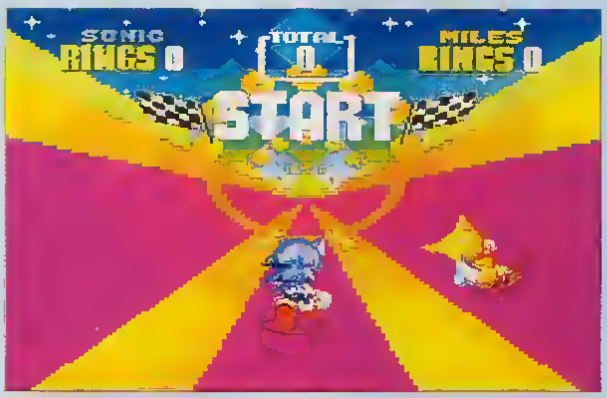


Sonic n hesite pas a se mouiller Attention aux poissons-robots cornivores

Combat en plein ciel Apres les renards a deux queues, les tortues a reaction

Un puissant souffle d air envoie Sonic dans les airs





Le bonus stage C est la premiere fois que l on voit Sonic de dos

sance d'un Sonic-Robot d'assez belle allure. Le stage où Sonic se trouve sur un avion piloté par Tails dénote par rapport aux autres par son originalité, ce qui est un bon point de plus. Se servir d'un aéroplane comme d'une plate-forme est effectivement une idée sympathique. La seule réserve que l'on peut émettre concerne le bonus stage. En effet, tandis que celui du premier Sonic vous voyait évoluer dans un tableau tournant en tous sens et fabuleusement bien réussi, là vous vous retrouvez dans une espèce de tunnel, voyant Sonic de dos, et vous devez ramasser un maximum d'anneaux. Là, la réalisation est loin d'être à la hauteur. L'effet de vitesse n'est pas réussi, les graphismes, de grosses bandes rose et jaune qui ne rendent qu'un médiocre effet de profondeur, sont très vilains. Bref, on a beau pouvoir faire le tour du tunnel à toute vitesse, on ne s'amuse guère. Comme quoi, rien n'est jamais parfait.

LE BON PLAN

Sonic 2 se révèle être, en fin de compte, un excellent jeu. La possibilité de jouer à deux en est la principale raison. L'excellence de la réalisation en est la deuxième. Preuve est faite que Sega tient avec Sonic sa nouvelle mascotte, un personnage d'une forme éblouissante plein de vie et de tonus. Les détracteurs de ce nouveau symbole de la vitalité pourront toujours mettre en avant le côté « passif » de Sonic. On a en effet l'impression d'être, à certains moments, plus spectateur qu'acteur, en particulier dans ces phases de jeu où le piquant animal part en tous sens sans que l'on puisse vraiment agir. OK, c'est vrai, mais comme je l'avais déjà fait remarquer au début, c'est un style. En tout cas, parti comme c'est parti, il y a fort à parier que le hérisson bleu n'a pas fini de nous étonner.

Chris, ■
vient de se mettre en boule

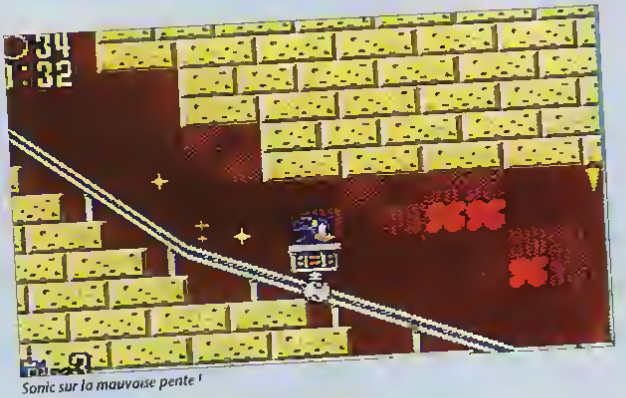
97%

EN RÉSUMÉ

SONIC 2

- Console : MEGA D.
- Genre : arcade
- Graphisme : 98 %
- Animation : 99 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 96 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 95 %

Sonic ne manque pas de ressort !



Sonic sur la mauvaise pente !

Après un premier Sonic fabuleux, la Master System accueille le second. On croise les doigts très fort...

Oui, je le dis bien haut, la première version de Sonic sur Master System était, de loin, la plus sympa à jouer ! Donc, l'arrivée deux ans plus tard de Sonic 2 sur cette même machine, nous comble de bonheur et d'espoir. Il est heureux de voir que Sega ne vous a pas oublié, vous, possesseurs de Master System ! Surtout que vous êtes encore nombreux, et que cela aurait été vraiment dommage de vous priver de ce nouveau Sonic. Il ne reste plus qu'à voir ensemble ce que vaut ce nouveau cru...

ROBOTNIK EST LÀ

Ceux qui croyaient avoir calmé le docteur Robotnik à la fin du précédent Sonic se mettent le doigt dans l'œil. Car il revient, le bougre. Et encore plus fort, avec une armée de robots encore plus puissante. Mais cette fois, Sonic n'a pas seulement l'élimination de Robotnik en tête. Car le docteur retient prisonnier Tails, son ami écureuil, avec lequel il a fait les 400 coups. En fait, cette astuce de scénario cache une limitation importante par rapport à la version Megadrive : il n'est pas possible de jouer à deux sur Master System !

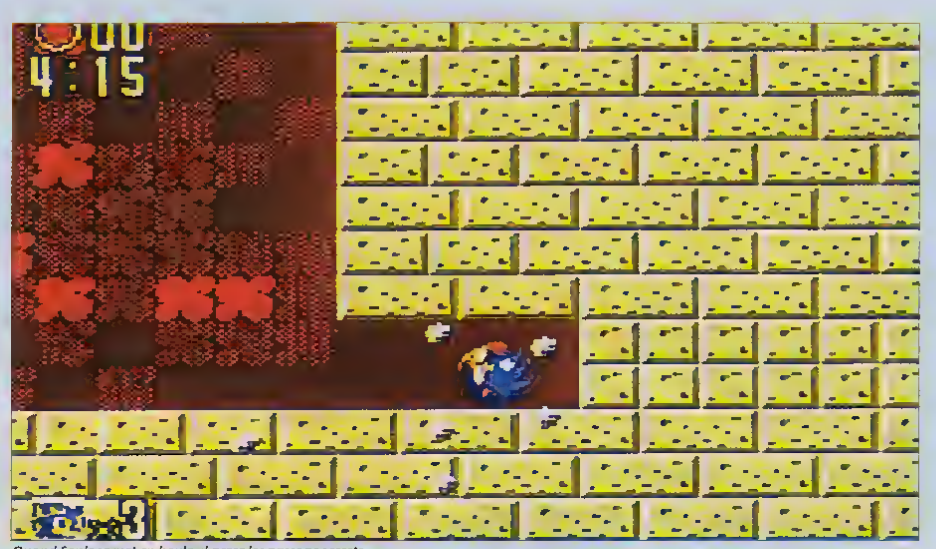
ATTENTION LES YEUX !

Mais ne soyons pas défaitiste, car cela n'a aucune incidence sur la qualité du jeu. Et puis on ne peut quand même pas trop lui en demander à cette bonne vieille Master System. D'autant que l'on retrouve énormément d'éléments du premier Sonic sur Megadrive, ce qui est assez surprenant ! À commencer par les graphismes qui sont assez proches, mais aussi et surtout des détails

comme les « loopings ». On y rencontre aussi des innovations en provenance directe du Sonic 2 de la Megadrive (je pense en particulier aux ressorts en diagonale). Et si l'on ajoute à cela une petite touche de nouveautés inédites pour cette version Master System, on obtient un cocktail assez fantastique à déguster tout au long de la nuit (et qui ne fait pas mal au crâne le lendemain matin !).

MORE FUN, MORE ACTION, MORE SONIC

Si l'on rentre dans les détails techniques, on s'aperçoit que le nombre de levels est en augmentation, ce qui ne peut que nous combler. De cinq, on passe désormais à sept. Sept levels de trois stages chacun. Et selon la tradition de Sonic sur 8 bits, le troisième stage de chaque level abrite uniquement le boss de fin de niveau. Ce qui nous donne six boss de fin de level, plus le docteur Robotnik, que l'on affronte en duel tout à la fin du jeu. Chaque level correspond à un monde différent, mais ce qui fait la grande force de Sonic sur Master System, c'est que les décors changent d'un stage à l'autre, tout en restant dans le même style. Cela évite au joueur de sombrer dans la monotonie. Le principe de jeu reste le même, il faut finir le stage le plus vite possible (un compte à rebours vous rappelle en permanence que ce n'est pas le moment de flâner). Mais si le temps est important, cela ne doit pas vous empêcher de consacrer quelques secondes par-ci par-là, à rechercher les innombrables



Quand Sonic se met en boule, il perce les passage secrets

Les ressorts en diagonale sont tirés de Sonic 2 sur Megadrive

Sonic 2 sur Master System reprend les loopings du premier Sonic sur Megadrive : il suffit de prendre de l'élan pour le passer sans problème. Le toit du looping cache souvent un 1 Up

En boule on rebondit sur l'ennemi

Sonic la tête en bas

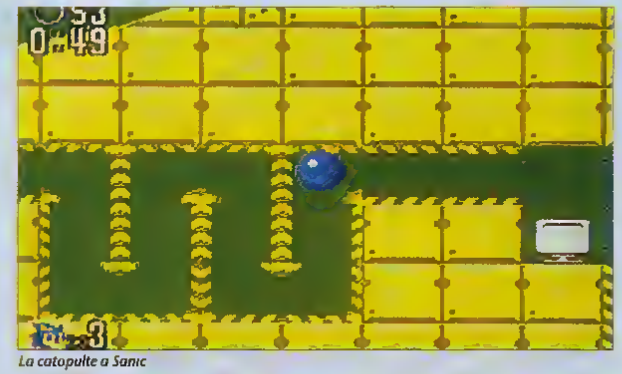
pièces secrètes et bonus cachés qui parsèment le jeu. Cela ne doit pas, non plus, vous empêcher de tenter de ramasser le plus d'anneaux (rings) possibles. Surtout qu'au bout de 100 collectés, vous gagnez une vie gratuite. Et comme il n'y a pas de Continue infinis, c'est plutôt utile. Les anneaux sont aussi directement garants de votre survie, car si vous en avez plus d'un sur vous au moment d'un choc avec un ennemi, vous perdez ces anneaux, mais au moins, vous ne perdez pas. Dans le cas contraire (zéro anneau en votre possession), la rencontre vous est fatale.

Tiens, en parlant des ennemis, il faut bien dire qu'ils ne sont pas beaucoup présents dans ce jeu ! De temps en temps, on rencontre les habituelles sortes de crabes et d'abeilles robots, et il suffit de se mettre en boule pour les éliminer.

DES HAUTS ET DES BAS

En fait, le danger vient plutôt des multiples rangées de pieux qui se dressent un peu partout. Un faux-pas et « paf ! », c'est la mort... Autre cause de mortalité assez fréquente, c'est dans les stages immergés, on meurt noyé si l'on ne trouve pas une bulle d'air régénératrice avant d'en manquer.

À côté de cela, on trouve un tas de gadgets et d'obstacles en tout genre qui sont assez originaux. Comme l'idée du vol en delta-plane qui est assez bien vue ! De même, le passage qui m'a le plus tué, c'est


La catapulte a Sonic

Sonic aspire une bulle pour respirer

C est bien un jeu de plates formes

Quand Sonic manque d'air, un compte a rebours l indique

au troisième stage du deuxième level : on a pas d'autre alternative que de se jeter dans le vide ! Pendant une fraction de seconde, on a l'impression que l'on va finir dans la lave, puis au dernier moment, Robotnik surgit de nulle part, et vous chope avec une gigantesque pince pour vous ramener sur une portion de terre ! Alors, si votre ennemi se met à vous sauver la vie, où va-t-on ! En tout cas, l'effet de suprise est garanti !

C'EST BIEN SONIC 2, Y A PAS DE PROBLÈME !

Avec plein d'innovations de ce genre, une animation qui ne pouvait qu'être soignée vu la réputation de Sonic, et suffisamment de différences avec le premier pour largement justifier son achat, Sonic 2 tient toutes ses promesses. Il a donc toutes les chances de rester, encore pour longtemps, le meilleur jeu de plates-formes sur Master System. ■

Crevette, STM 93

95%

EN RÉSUMÉ

SONIC 2

- Console : Master S
- Genre : Plates-formes
- Graphisme : 92 %
- Animation : 95 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 91 %
- Durée de vie : 85%
- Player Fun : 95 %

Le niveau des ruines vous oppose à des robots montés sur des plates-formes volantes

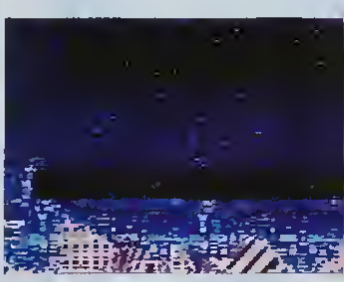
La Megadrive repousse encore ses limites pour nous offrir le plus beau shoot them up du monde. Destroyyyy !!!!

Faites un petit test banal. Réunissez une assemblée de dingos de shoot them up possesseurs de Megadrive dans un espace hermétiquement clos (une pièce, quoi). Admirez leur mine sinistre et leur conversation d'une platitude inébranlable. Puis l'air innocent, entre deux remarques bateau sur l'incidence de la lune sur le QI de Wonder Fra, prononcez distraitement : « Tiens, j'ai récupéré la suite de Thunder force III ». Se passe alors un phénomène étrange. Au milieu d'un silence de plomb, tous les regards convergent désormais sur vous. Sortez la cartouche, branchez votre Megadrive, installez-vous confortablement dans un coin et regardez-les se ruer sur la console, l'envie au ventre, de la bave au coin des lèvres. Si votre auditoire est particulièrement en forme, peut-être même aurez-vous droit à des bagarres homériques pour la possession d'un banal paddle. Une attitude aussi folle n'est pas totalement incompréhensible, car Thunder Force III fait incontestablement figure de shoot them up culte sur la 16 bits de Sega. Des effets visuels de folie, une bande son étourdissante, des Aliens monstrueux au profit d'une action si intense qu'à son contact, Ghandi se métamorphoserait en soldat de fortune, ce jeu avait fait sensation lors de sa sortie. Pourtant, même si aujourd'hui encore il continue à faire figure de must, quelques disciples particulièrement doués tels que Gynoug, ont su dépasser le maître. D'où la nécessité de donner une suite au chef-d'œuvre... et de renvoyer tous les challengers à la niche.

LES BONNES BASES D'UN THUNDER FORCE

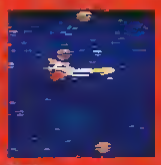
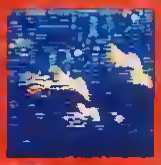
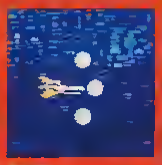
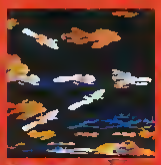
Comme d'habitude dans ce type de jeu, le scénario ne revêt qu'une importance accessoire puisqu'il ne s'agit que d'un prétexte pour vous en foutre sur la tête dans un déluge d'effets spéciaux. Les puristes seront malgré tout heureux d'apprendre qu'il s'agit une fois encore de bouter l'envahisseur hors de l'univers. En toute bonne logique, l'action se passe sur des planètes variées, occasion rêvée pour vous balader de paysage en paysage : lac environné de montagnes, désert, ruines spatiales... Comme dans le troisième volet, vous disposez, pour accomplir cette noble tâche d'anéantissement, d'un chasseur doté d'un booster et surtout d'un système d'armement qui diffère quelque peu de la

Hallucinant ce niveau : vous attaquez une flotte de « vaisseaux poisson » ennemis en les prenant par l'arrière !

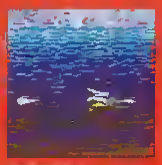


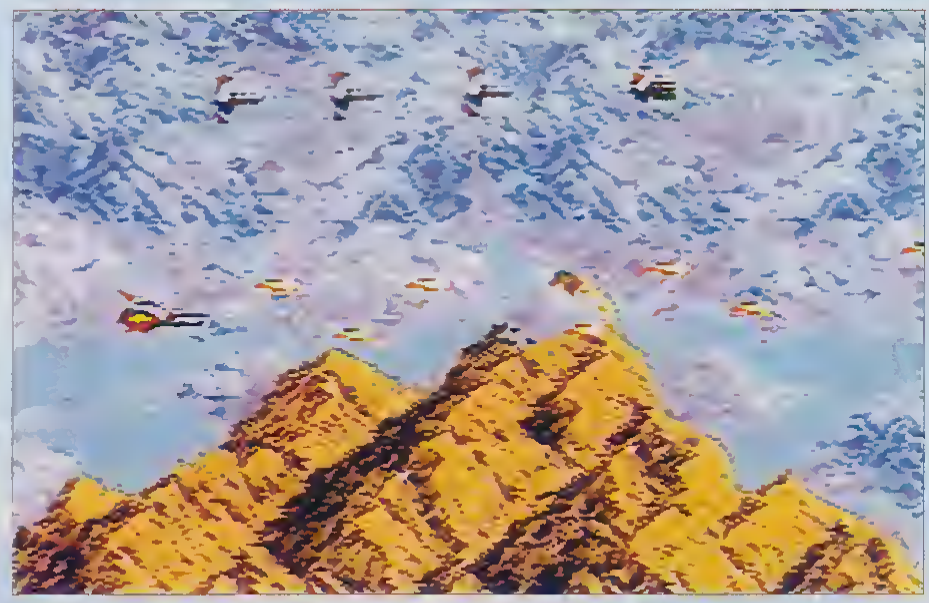
Le niveau des ruines est un des moins fournis en scrollin
Certains niveaux vont encore plus loin en faisant carré

LES DIFFÉRENTS TIRS

Roll gun.

Twin gun.



Si vous pouviez voir le nombre de plans de défilement.

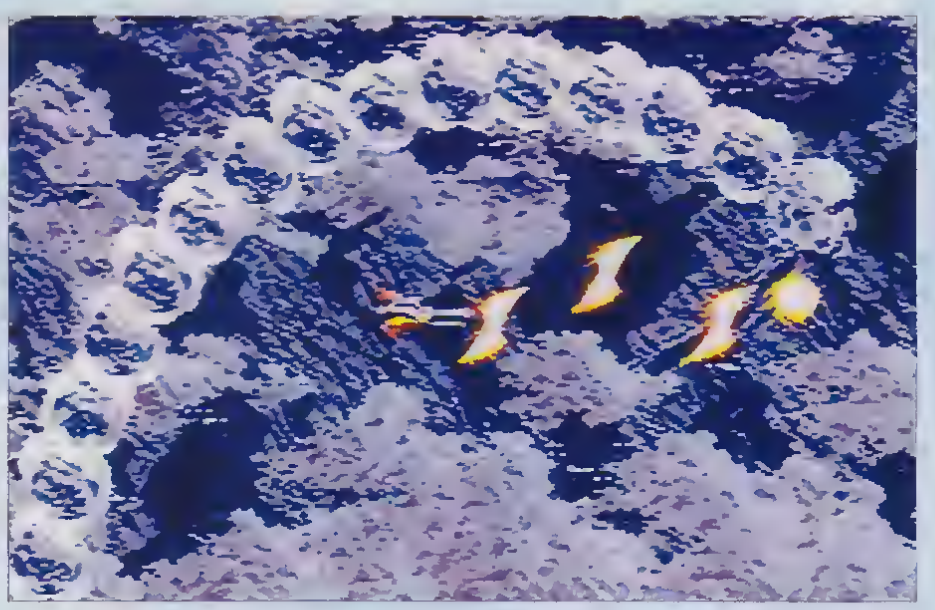
majorité des shoot them up. Chaque bonus récolté ne vient pas, ici, remplacer les armes précédentes mais s'ajoute à elles. Grâce au bouton C, vous pouvez ainsi changer d'arme à loisir en fonction de la situation. Également au rayon « souvenir du n° 3 », il est possible de sélectionner l'ordre dans lequel on souhaite enchaîner les différents niveaux (idéal pour s'entraîner à franchir un passage coriace), mais la découverte du dernier level ne pourra avoir lieu qu'une fois tous les autres niveaux entièrement finis.

TANT DE BEAUTÉ, ÇA DEVRAIT ÊTRE INTERDIT

Une plongée dans Thunder Force IV s'apparente à un voyage en hyper-espace. Jamais aucun shoot them up 16 bits ne nous avait offert une

...s sur plusieurs plans et en effets spéciaux (le choix d'un autre level aurait rendu notre maquettiste fou à lier). Admirez l'étendue du terrain de déplacement qui couvre la bagatelle de deux écrans en hauteur ...ent trois écrans de haut

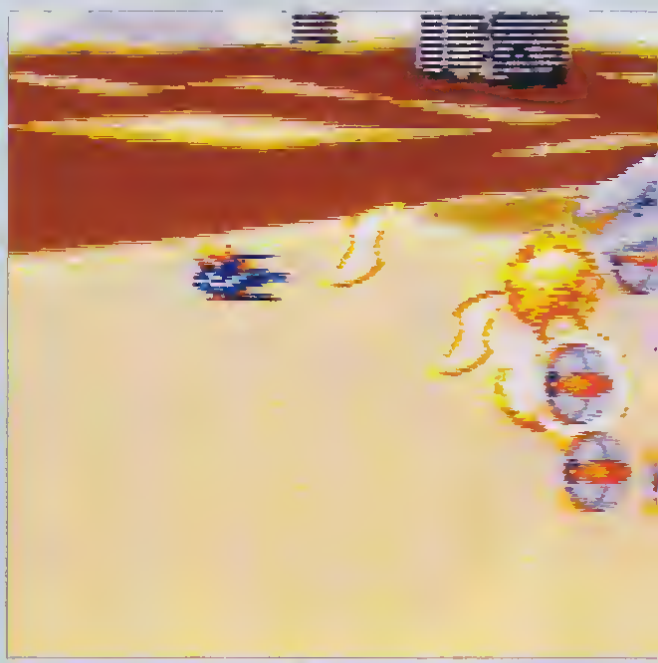
telle profusion de couleurs, de formes, de mouvements. Dès le début, c'est la claque : sur une musique géante, le pauvre joueur se retrouve noyé sous des scrollings sur des dizaines de plans (cherchez pas, on a carrément renoncé à les compter) alors qu'un nombre incalculable de sprites lui déboule dessus. Hallucinant ! Parlant de Thunder Force IV, on en vient vite à se demander par quoi commencer : l'aire de jeu immense, puisqu'au scrolling horizontal s'ajoutent de mini-scrollings horizontaux (hauts quand même de plusieurs écrans) permettant de monter ou de descendre ? Le nombre d'objets en mouvement, proprement hallucinant ? La taille des sprites, à tomber par terre ? La palette de couleurs, exceptionnellement étendue ? La jouabilité impeccable et le rythme à 100 à l'heure de l'action ?



Les grands « serpents » ne sont pas excessivement dangereux

ESPACE, FRONTIÈRE INFINIE

Et si l'un des aspects les plus impressionnants de ce jeu résidait tout simplement dans sa mise en scène démesurée ? Traversée d'une tempête de sable dans un désert hostile abritant au plus profond de son sable les vaisseaux les plus dangereux, attaque d'une flotte ennemie constituée de « vaisseaux poissons » énormes, les morceaux de bravoure inoubliables abondent dans Thunder Force IV. Le clou du spectacle reste toutefois le premier boss : imaginez un gigantesque vaisseau qui viendrait vous attaquer sous l'eau puis, alors que revenu dans les cieux, vous pensiez passer à d'autres préoccupations, surgirait pour en découdre avant de se transformer en une espèce de monstre marin. La classe totale ! Classe totale, c'est d'ailleurs le terme qui vient immanquablement à l'esprit en jouant à Thunder force IV. Bien sûr, une telle démesure se paye forcément . il est évident qu'un jeu de ce calibre pousse les capacités de la Megadrive dans



Le survol du désert se termine par une mauvaise surprise (tous en chœur... « le boss ! »)

Tentative de survie en pleine tempête de sable

ses derniers retranchements, d'où de sérieux problèmes de ralentissement lors de certains passages riches en sprites. Mais il s'agit là d'un défaut que même les grandes (Neo Geo suivez mon regard...) ne peuvent éviter et, comme il s'agit de la seule faiblesse de ce shoot them up d'exception, aucune hésitation ne doit venir vous freiner lorsque vous vous précipiterez chez votre revendeur. Si vous aimez les shoot them up, il vous le faut à tout prix, quitte à honteusement dérober la tirelire de votre petite sœur. Et si vous n'aimez pas les jeux de tir, je vous plains – si vous saviez à côté de quoi vous passez en laissant de côté cette pure merveille ■

Iggy, scrolle sur trente plan (pin pon !)

94%

EN RÉSUMÉ

THUNDER FORCE IV

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 96 %
- Animation : 95 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 86 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 99 %

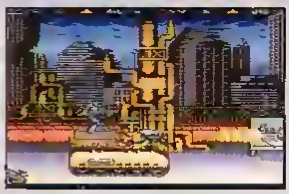
Dans un déluge d'explosions, de tirs en rafales et d'effets spéciaux hallucinants, la Super Nintendo nous présente son beat them up le plus époustouflant.

Connu sous le nom de Gryzor par nombre de possesseurs de micro-ordinateur, voici la version relookée d'un des meilleurs jeux de son époque. La recette est toujours la même. Comme c'est indiqué bien gentiment dans la notice, « les extraterrestres venant d'une autre planète (ce qui paraît normal) sont arrivés de nouveau pour envahir la Terre. Face au danger que constitue la destruction de l'humanité (logique, quand tu nous tiens), il est fait appel. . » Bref, pour le scénario, ce n'est pas l'originalité qui transcendera nos esprits et qui les fera parvenir à des niveaux de réalité métaphysique supérieurs. Non, c'est bassement violent et crétin, juste comme on aime. Et en plus, on peut lasériser à deux en même temps. Rhâââ ! Alors, on va les killer ces p... d'Aliens ?

« TAÏAUT, TAÏAUT ! » RÉPONDIRENT LES VEAUX

Ce qui fait de Super Probotector un jeu extraordinaire, ce sont les séquences d'anthologie qui agrémentent chacune de ses six parties. On a beau commencer à être habitué aux effets de rotation et de zoom dont nous gratifie la Super Nintendo, on ne peut pas s'empêcher, à chaque fois, d'être halluciné. Au tout début déjà, ça démarre fort. Parcourant les rues d'une ville dévastée, vous entendez un lointain bruit de moteur... et un gigantesque avion fond sur vous, apparaissant de nulle part, en balançant deux énormes missiles qui enflamment tout sur leur passage. La première fois qu'on voit ça, on peut bien mourir, c'est tellement incroyable qu'on s'en fout. À peine remis de vos émotions, vous vous retrouvez bientôt nez à nez avec une tortue gigantesque qui surgit en défonçant un mur. Argh, je meurs ! Et encore, si c'était tout. Mais non, le deuxième level vous rend encore plus fou. En vue aérienne, vous dirigez votre personnage sur une autoroute détruite, et quand vous vous déplacez, vous pouvez faire un tour sur vous-même, à la différence que ce n'est pas vous qui bougez, mais c'est le décor ! Difficile à comprendre tant que l'on n'a pas vu cet effet de rotation, mais lorsque c'est fait, des spirales étourdissantes vous pénètrent le cerveau et restent collées à vos neurones. À rendre cinglé. Surtout que le boss de ce niveau n'est autre qu'une énorme araignée qui, en plus de tourner sur elle-même, nous fait une nouvelle démonstration de zoom en bondissant vers le haut de l'écran (ce qui donne l'impression de se la prendre en pleine tronche) et en retombant au hasard avec fracas. Démentiel ! Mais jusqu'où iront-ils ?

Wouah ! Quelle classe quand même !

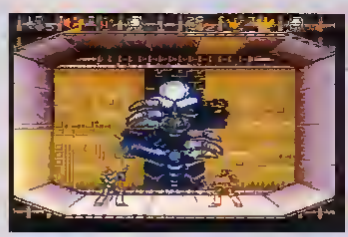

Boum ! Qui veut rester devant ?

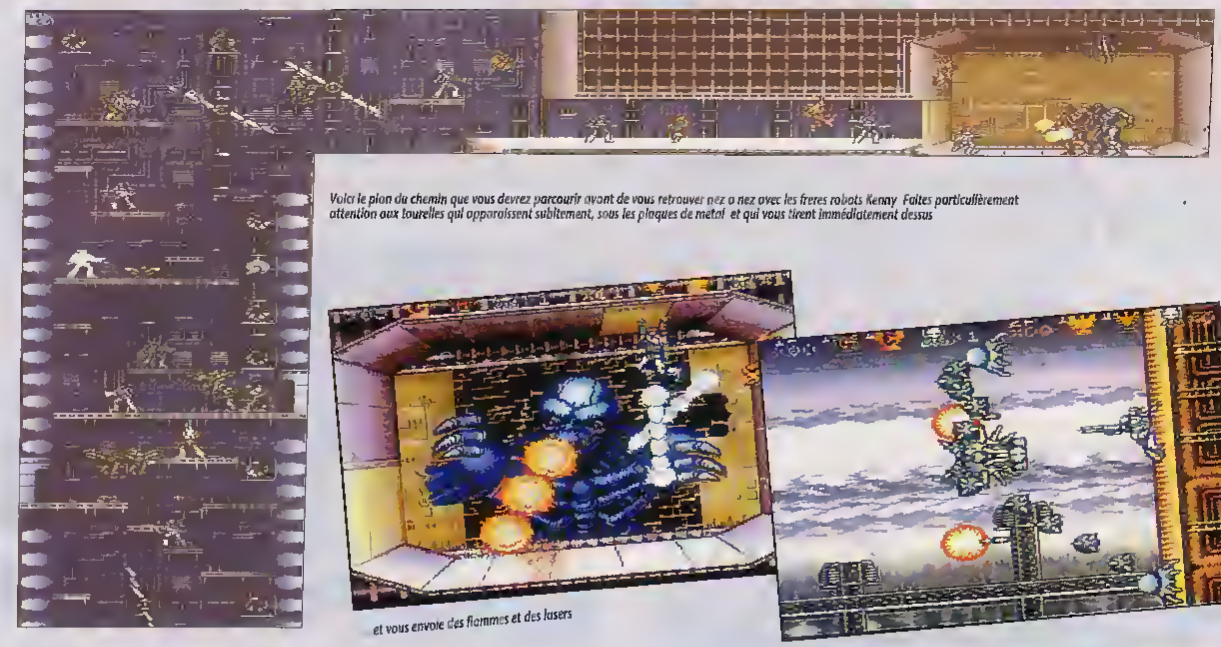
L'araignée vous tombe dessus !

ILS IRONT LOIN, TRÈS LOIN

On continue dans la joie et la bonne humeur, les pupilles dilatées devant tant de douce

La gigantesque tortue est mise à mal


Le hideux monstre écarte les parois



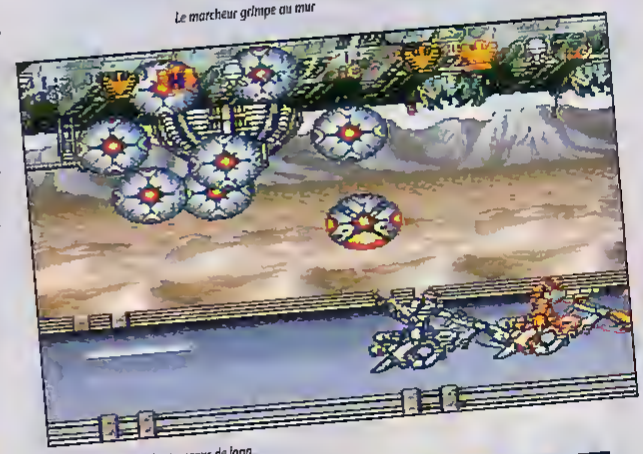
Voici le plan du chemin que vous devrez parcourir avant de vous retrouver nez à nez avec les frères robots Kenny. Faites particulièrement attention aux tourelles qui apparaissent subitement, sous les plaques de métal et qui vous tirent immédiatement dessus

et vous envoie des flammes et des lasers

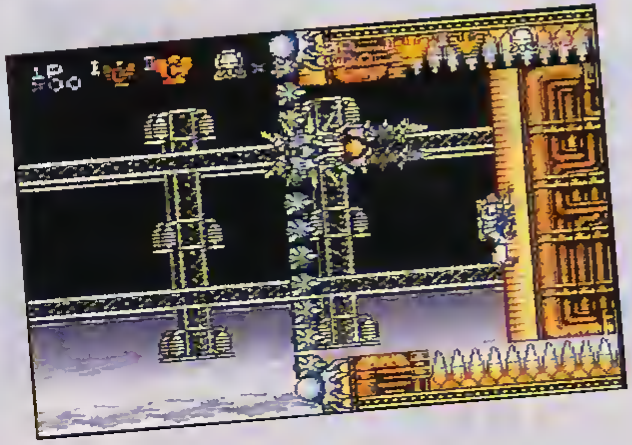
Le marcheur grimpe au mur

folie en parcourant le troisième niveau. Là, pas vraiment d'effets spéciaux, mais des ennemis à tomber par terre. D'abord, le bizarroïde **marcheur** qui grimpe sur le mur, vous encerclant de ses pattes, et qui vous oblige à ruser pour ne pas vous faire empaler par ses pointes d'acier. Houlà, tout doux ! Et puis, il y a aussi les **frères robots** Kenny qui, une fois leur corps détruit, continuent à sauter dans tous les sens rien qu'avec ce qui leur reste de buste. Enfin, n'oublions pas l'énorme **monstre à tête de mort** qui, après avoir écarté tout le décor du fond de ses pattes griffues, vous envoie des lasers avec ses yeux et vous crache des flammes à la figure. Je n'y crois pas...

Arrivé à ce stade, on se sent blasé. On se dit que plus rien ne pourra nous surprendre, qu'on en a déjà tellement vu, tellement pris plein la tête, que rien ne pourra être plus étonnant, plus « détonant ». Et, évidemment, on a tort. L'action, au quatrième niveau, démarre à 200 à l'heure. Chevauchant une moto volante



Le vaisseau fait plusieurs écrans de long

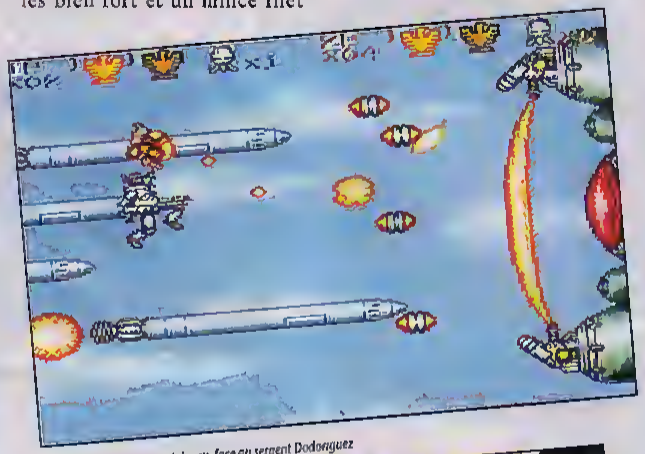


Attention aux pointes.

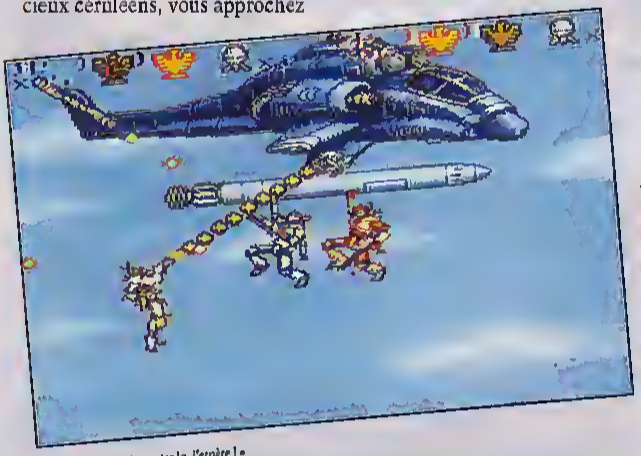
Le curieux Tetrandokker

dans le plus pur style Akira, vous devrez éviter des cocktails Molotov, vous attaquer à un énorme vaisseau (genre R-Type) puis remettre à sa place le plus hétéroclite des ennemis qu'il m'ait été donné de trucider : le **Tetrandakker**, une machine sur pattes à la démarche chaloupée. Cela fait, le meilleur arrive. Attention, tenez-vous bien, tout va aller très vite : vous sautez, vous vous accrochez à un missile transporté par un bélicoptère, tuez un intrus qui essayait de partager votre restreinte aire de jeu puis fermez les yeux en récitant à mi-voix un *Ave Maria* des plus sincères lorsque le missile est largué. Fendant les cieux cérulléens, vous approchez d'une machine des plus étranges, le sergent **Dodoriguez** (c'est ce qui est marqué dans la notice ; moi, même en me forçant, je n'aurais jamais trouvé un nom aussi débile). Pour l'exploser, il vous faudra sauter de missile en missile en évitant nombre de tirs et en faisant attention de ne pas chuter. Si vous réussissez, vous resterez haletant devant votre écran, en train de vous dire « C'est pas possible, c'est pas possible... » À ce moment, sans que vous le sachiez, une main invisible viendra se poser sur votre épaule, semblant vouloir dire « Ça y est, c'est fini. Je te comprends, moi aussi j'ai connu ça » Cette main, ce sera la mienne, chaleureuse et moite comme le seront sûrement les vôtres à ce moment-là.

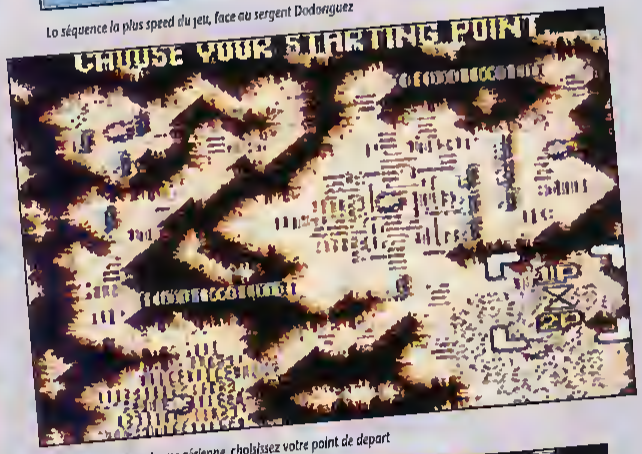
Mais ensuite, vos mains ne seront plus moites, elles seront carrément ruisselantes. Serrez-les bien fort et un mince filet d'eau viendra s'écouler sur le sol. Pourquoi ? Parce que trop c'est trop. Bouh !... Au cinquième niveau, la vue redevient aérienne et alors — « sniff, prouuutch ! merci pour le Kleenex, Crevette, tiens, reprends-le ! » —, il y a des



La séquence la plus speed du jeu, face au sergent Dodoriguez



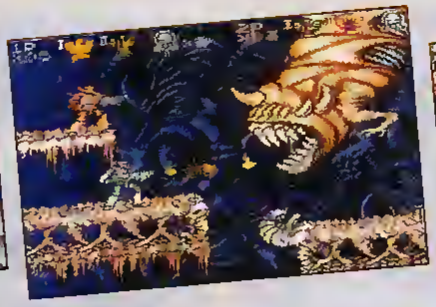
« Hé, tu vas pas t'incruster là, j'espère ! »

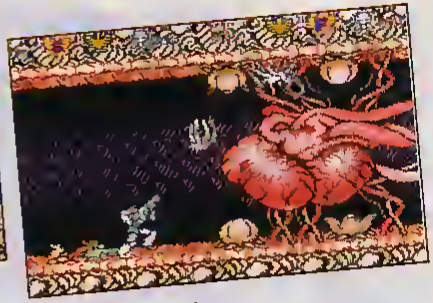


Avant chaque scène de vue aérienne, choisissez votre point de départ

Attention, vous êtes au bord du vide

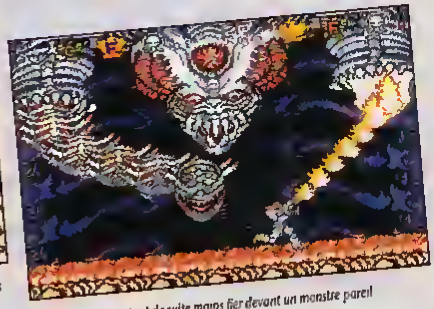
Voila un boss qui vous fera tourner la tête


Belle larve.


La, votre cœur bat à tout rompre

Montre nous ton vrai visage, vilenie.

Ce bipède volant vous fonce dessus en donnant de grands coups de tête dans la paroi


He, hé ! On se sent tout de suite moins fier devant un monstre pareil

Chaque dessin autour du cerveau représente une arme différente

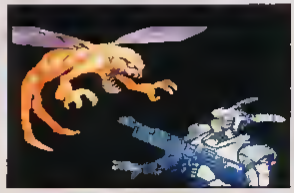
espèces de sables mouvants dans lesquels vous ne vous enfoncez pas mais qui vous font tourner ou aller dans une direction à toute allure. Et la direction, bien entendu, c'est souvent le vide au bord duquel vous vous trouvez constamment. Et ne parlons pas du dernier niveau, infesté d'Aliens monstrueux et qui vous rendront fou. Fatigué, je suis fatigué. Dodo plize.

DIEU QUE C'EST BON !

Bon, bah, il n'y a pas grand-chose à dire. Du point de vue de la réalisation, c'est un sans-faute. Que ce soient les musiques, les graphismes ou l'animation, tout est au moins excellent. Le jeu à deux multiplie le fun, déjà grand en solitaire, et permet des parties endiablées.

On ne sort certes pas d'une partie de Super Probotector plus intello, mais, après tout, kés-kon'nena'afout' ? ■

Chris, devrait remesurer son QI


Coucou !

DUO DE CHOC

Lorsque le mode deux joueurs est sélectionné...

94%

EN RÉSUMÉ

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

- Console : SUPER N.
- Genre : combat
- Graphisme : 96 %
- Animation : 96 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 97 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 97 %

Le rocketbelt en action

Et Icare se modela des ailes de cire pour s'échapper du labyrinthe. Mais lorsqu'il s'envola, il s'approcha trop près du soleil. Les ailes ont fondu, et Icare s'écrasa...

Tel Icare dans la mythologie grecque, tout homme rêve de voler Tout au long de la courte histoire de l'humanité, les esprits les plus géniaux se sont succédés pour tenter de trouver la solution miracle. Avions, hélicoptères et autres delta-planes sont la seule réponse de ces rêveurs fous pour lutter contre l'apesanteur. Il est donc désormais relativement facile de voler dans la réalité. Par contre, sur console, c'est un tout autre problème. Narguées par les micro-ordinateurs qui s'aident d'une surenchère technique permanente pour s'offrir des simulateurs de plus en plus sophistiqués et réalistes, les consoles n'ont, pour l'instant, que peu de chose à proposer pour les pilotes en herbe Et puis voici Pilotwings, qui ne prétend pas concurrencer les simulateurs de vol classiques, mais qui propose un type de jeu original en s'aidant d'une particularité technique de la Super Nintendo (le fameux mode 7), tout en offrant une incomparable sensation d'évasion... Décollage immédiat !

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Il est extrêmement difficile de définir précisément Pilotwings. Situé à la frontière entre simulation et jeu d'arcade, il reste totalement atypique face à tout ce que l'on a pu voir précédemment en jeu vidéo. Néanmoins, disons que grâce à Pilotwings vous allez pouvoir prendre les commandes d'un avion, d'un delta-plane, faire du parachute, du rocketbelt, et même piloter un hélico ! Eh oui, tout cela dans la même cartouche !

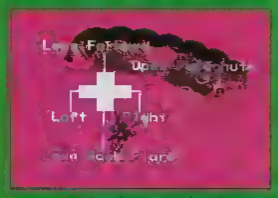
BIENVENUE AU CLUB !

Si Pilotwings peut apparaître comme un fourre-tout, il n'en est rien du tout. Il existe bel et bien un scénario, qui justifie les diverses activités qui vous sont proposées. Vous y jouez le rôle d'un fan d'aviation qui recherche une école de pilotage. Celle que vous allez trouver s'appelle le **Flight Club**, et elle est de renommée mondiale. Cette école, très mystérieuse, a pour réputation de former les meilleurs pilotes du monde. Il paraît même que la préparation est si complète que les pilotes qui y sont formés se voient confier des missions militaires dans des régions à risque. Mais tout cela n'est qu'une rumeur... Quoique !

TOUJOURS PLUS...

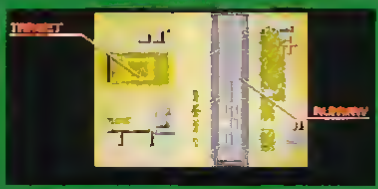
Comme dans une vraie école de pilotage, vous allez progresser par licences successives. Pour acquérir une licence, il faut compléter plusieurs épreuves, sur plusieurs machines. La première licence, par exemple, ne s'obtient qu'en passant deux épreuves (avion et parachute). Sur chaque épreuve, on totalise un nombre de points (calculé à partir d'un barème de notes). Selon vos performances (précision, maîtrise...),

PARACHUTE



Il y a deux phases bien distinctes dans le saut en parachute : avant et après l'ouverture du parachute. Avant, il faut planer et réussir à se diriger un minimum pour passer au centre des anneaux. Après, ce n'est plus difficile, car il faut calculer en fonction de la vitesse de chute pour atterrir au bon endroit.

L'atterrissage sur une piste flottante est assez délicat avec le rocketbelt



Les épreuves se déroulent sur plusieurs lieux.

L'avion chope les boules

L'une des épreuves les plus impressionnantes en avion

vous êtes plus ou moins bien noté. Les scores obtenus sur chaque épreuve s'additionnent pour donner une note générale. Si cette note est supérieure au barème fixé, vous obtenez la licence. Au fur et à mesure, il y a de plus en plus d'épreuves (apparaissent le delta-plane et le rocketbelt) et elles sont de plus en plus compliquées (il faut passer dans des cercles suspendus dans l'air, atterrir sur des plates-formes flottantes...). Jusqu'à ce qu'on obtienne la « Gold licence ». Alors là, cela devient une autre paire de manches, car les instructeurs du Flight Club considèrent que vous êtes suffisamment mûr pour attaquer une mission délicate en hélicoptère. Il s'agit d'aller rechercher un espion prisonnier sur une île ennemie. Mais, si le pilotage de l'hélico ne pose aucun problème, on se retrouve rapidement confronté à des **batteries anti-aériennes** assez sauvages. Elles sont tellement puissantes qu'il est presque impossible d'atteindre son but (c'est le seul reproche du jeu, car le niveau de difficulté est trop élevé par rapport aux levels précédents). Mais ceux qui auront suffisamment de ténacité pour en venir à bout se verront récompensés. D'une part ils obtiennent la « Silver Pilot's Wings Medal », d'autre part ils ont accès au mode Pilotwings Expert, qui est presque un jeu dans le jeu ! Il propose tout une nouvelle série d'épreuves d'un niveau de difficulté beaucoup plus élevé (les intempéries sont gérées).

On décolle comme dans un vrai !

AVION

L'avion est assez facile à piloter. Outre les commandes de direction (enlever l'appareil, plonger, tourner), on a aussi la possibilité d'augmenter ou de baisser les gazs (pour prendre ou perdre de l'altitude). Par contre, ce qui est extrêmement difficile, c'est d'atterrir. Avec le vent qui vous fait légèrement dériver et la lenteur des commandes, cela demande une extrême précision pour arriver centré et avec le bon angle sur la piste.

Il faut atterrir sur les plaques mouvantes pour obtenir le bonus stage

Votre hélico vient de dégommer une batterie anti-aérienne

Atterrir sous le feu de l'ennemi n'est pas une mince affaire

UN SAUT EN DIRECT LIVE

Player One vous offre un saut complet en parachute.

De quoi assurer une durée de vie suffisante.

UN MODE 7 IMPRESSIONNANT

F-Zéro nous avait déjà démontré les incroyable miracles que pouvait produire le mode 7 (ce mode graphique spécial qui permet les zooms, les rotations et une vue en fausse 3D, sur la Super Nintendo), mais Pilotwings va encore plus loin ! Car dans Pilotwings, non seulement le décor tourne sur 360 °, mais en plus, l'altitude est gérée, dans une animation toujours aussi fluide. Le résultat vous laisse carrément pantois de bonheur, et vous avez presque l'impression de sentir l'air souffler dans vos cheveux ! L'impression de liberté et d'espace est omniprésente dans toutes les phases de jeu. Les

On se croirait dans Ushuaia !

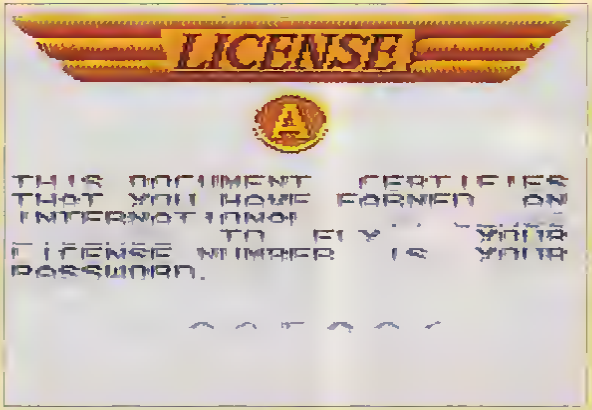
L'HÉLICOPTÈRE

Les colonnes d'air sont materialisees par de petits nuages

Pilotwings : quand c'est fini, y en a encore !

DELTA-PLANE

C'est une épreuve assez difficile et en même temps, d'un réalisme surprenant. Ce qui est génial, c'est que l'on peut choper les colonnes d'air pour planer plus longtemps... Comme avec un vrai delta-plane. Et ça, c'est inédit sur un jeu vidéo.



Il faut obtenir cette licence pour passer à l'épreuve suivante.

commandes sont assez simples pour ne pas rebuter le joueur moyen et le comportement des diverses aéroplanes est suffisamment réaliste pour éclater les fanas de simulateur. Une pure merveille, tant au niveau technique que passionnel.

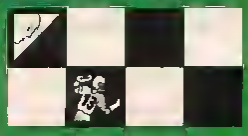
Crevette,
nom de code « Maverick » ■

97%

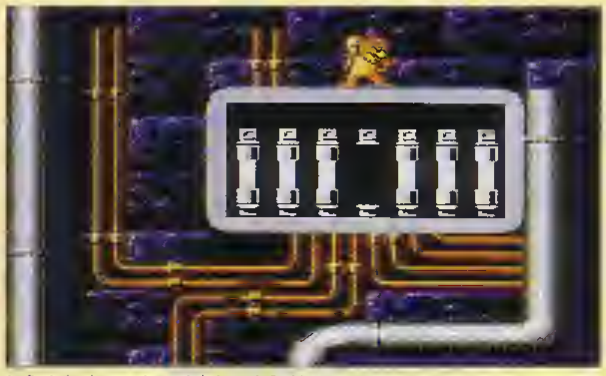
EN RÉSUMÉ

PILOTWINGS

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation de vol
- Graphisme : 93 %
- Animation : 98 %
- Son : 93 %
- Jouabilité : 91 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 98 %



Un dessin animé dont VOUS êtes le héros !


La fin du level est au dessus de la boite de fusibles

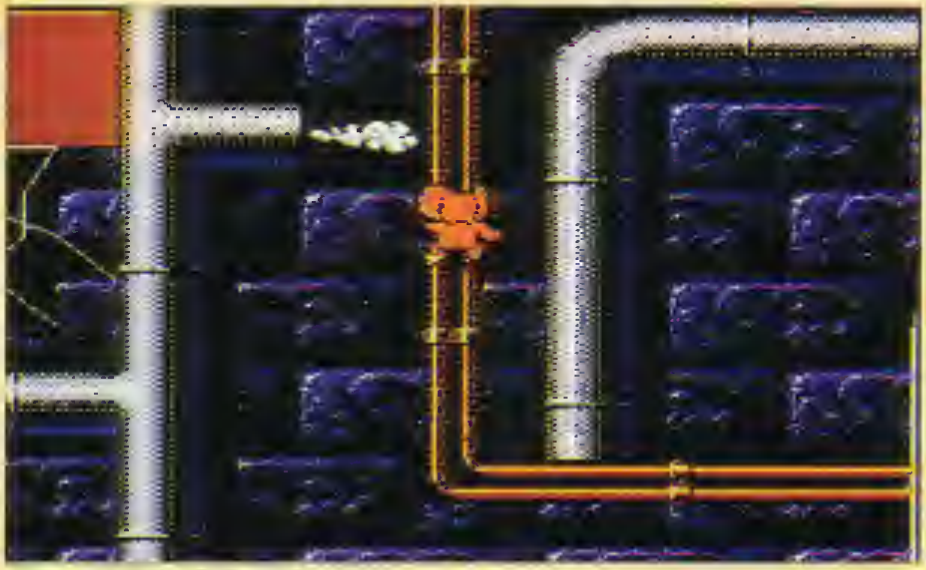
Un chat poursuivant sans relâche une petite souris maligne... Quoi de plus banal ? Et pourtant, c'est avec cette idée insipide que Tom and Jerry va devenir l'un des musts du dessin animé. Il faut dire que la cascade de gags, qui aboutit irrésistiblement à la torture de Tom (la plupart du temps, il l'a bien mérité !), a de quoi dérider le plus sombre des croques-morts. Alors, comme la série est arrêtée depuis de nombreuses années, et plutôt que de se taper une millionième rediffusion, nous vous proposons plutôt une petite balade dans cette superbe adaptation sur la Nintendo 8 bits... De quoi garder présente, dans un petit coin de son esprit, la bouille de ces charmantes petites bêbêtes !

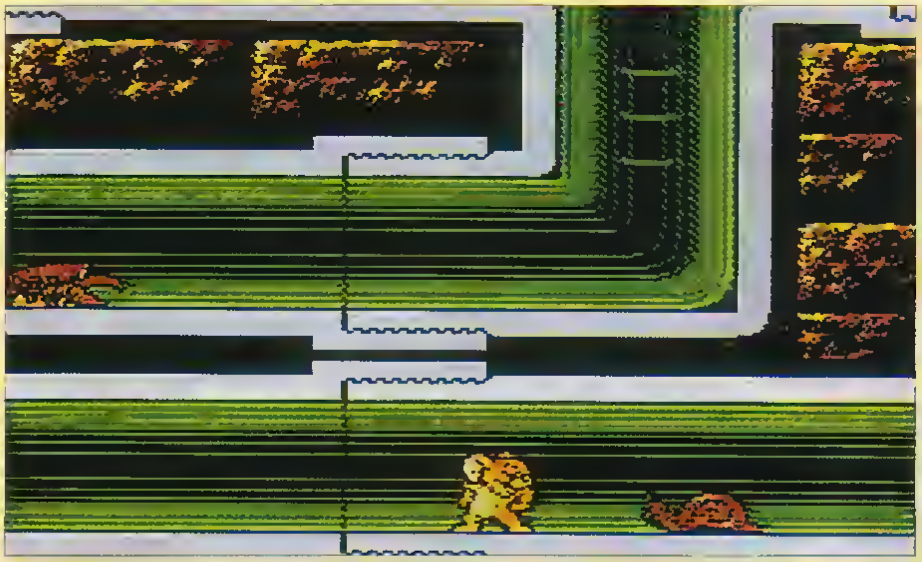
UNE SOURIS DANSE !

Tom a encore frappé ! Il a réussi à capturer Tuffy, le neveu de Jerry. Il l'a enfermé dans le grenier, en attendant de pouvoir le déguster. Heureusement, vous allez prendre les commandes de Jerry. Mais cela ne va pas être de la tarte, car vous devez partir de la cave, et traverser toutes les pièces de la maison (salle de bains, cuisine, etc.) pour atteindre le grenier. Alors, accrochez-vous, car ce n'est pas toujours de tout repos !

DU SOL AU PLAFOND !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les créateurs de ce jeu avaient de la suite dans les idées. Ainsi, Tom and Jerry est découpé en levels de trois stages chacun. Chaque level correspond à un étage de la maison. Mais aucun passage de l'un à l'autre ne se fait brutalement et sans justification. Ainsi, quand on finit la cave, on rentre dans une canalisation. Donc, le deuxième stage se passe dans la canalisation avec des grosses giclées de flotte qui coulent dans les tuyaux et qui vous déstabili-


Jerry monte le long des cables electriques et doit éviter les projections de gaz

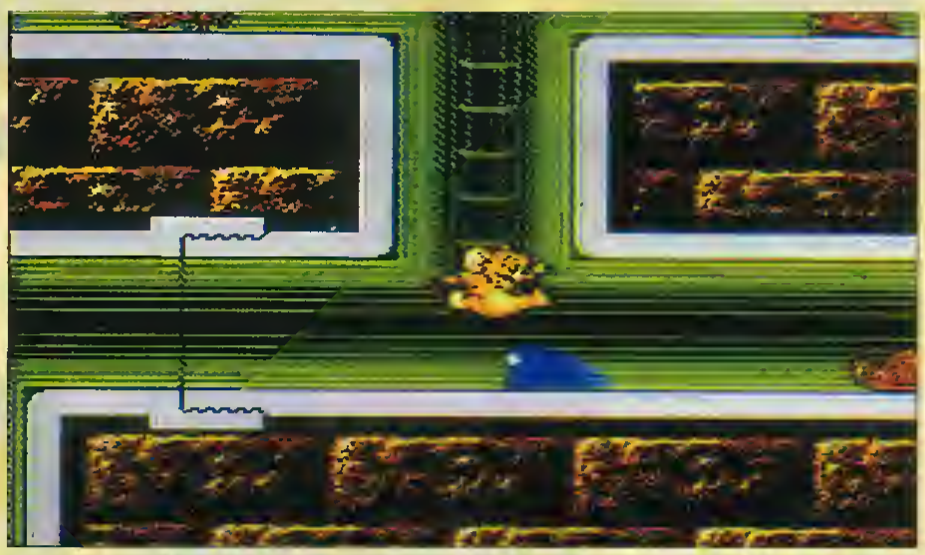


Rencontre dans un tuyau avec un escargot !

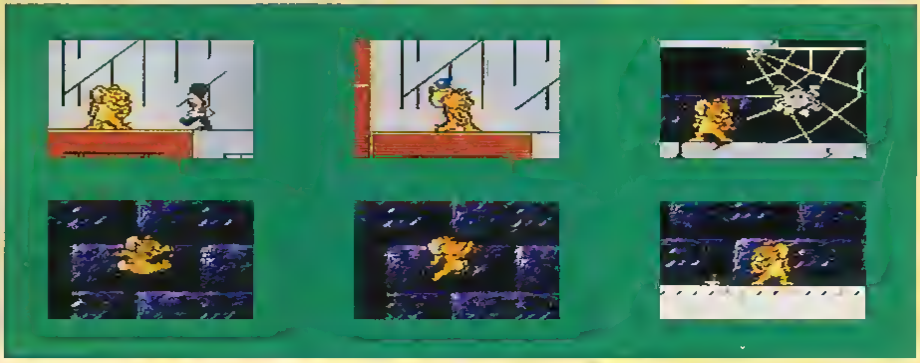
sent quand vous avez le malheur de les rencontrer. Et, toujours dans un esprit de continuité, quand vous avez terminé ce passage, vous émergez dans le lavabo de la cuisine ! Et ainsi de suite jusqu'au grenier, avec le clou du spectacle qui se situe dans la chambre à coucher, où l'on croise une NES géante (enfin, elle paraît géante pour Jerry), et des tas d'autres accessoires comme un magnétoscope ou une chaîne hi-fi. Dans le même genre, je vous recommande une visite de la salle de bains (évier, WC et baignoire géante) qui est vraiment sublime à voir. De plus, un boss de fin clôt chaque level. Et devinez qui joue, à chaque fois, le rôle du boss ? Eh bien oui, c'est Tom ! Sinon, pour le reste des levels, on se retrouve face à un jeu de plates-formes bon teint, qui n'est pas sans rappeler Chip and Dale Rescue Ranger (Tic et Tac), mais en cent fois plus difficile.

CHOIX DES ARMES

Dans ces divers décors, Jerry va affronter un tas d'ennemis différents. Que ce soit des soldats de plomb, des cafards puants ou des escargots, ils vont vraiment vous mener la vie dure. Et vous allez rapidement vous apercevoir qu'il y en a toujours un de planqué en embuscade, prêt à vous faire perdre un cœur. Et au bout de trois cœurs, vous perdez une vie. Et au bout de trois vies, on y arrive, vous êtes game over. Mais attendez, ce n'est pas fini, car il reste encore trois Continue au cas où cela ne suffirait pas. Bref, cela pourrait paraître beaucoup, mais quand on y joue, on s'aperçoit que le niveau de difficulté est si élevé que cela paraît bien peu, en fin de compte ! Et pourtant, on n'est pas à main nue pour lutter contre toutes



Les gouttes d'eau déstabilisent Jerry



En ramassant les chewings gums, on peut faire une bulle pour naviguer plus facilement dans les levels

ces petites bestioles. On commence avec des petites boules bleues que lance Jerry à quelques pixels devant lui. Mais, en fouillant un peu dans les endroits que l'on visite, on trouve un marteau, un hachoir de boucher, et des bonbons (les bonbons dégagent une bulle dans laquelle Jerry s'installe, et qui permet de se déplacer en flottant, tant que l'on ne touche pas de paroi ou d'obstacle quelconque).

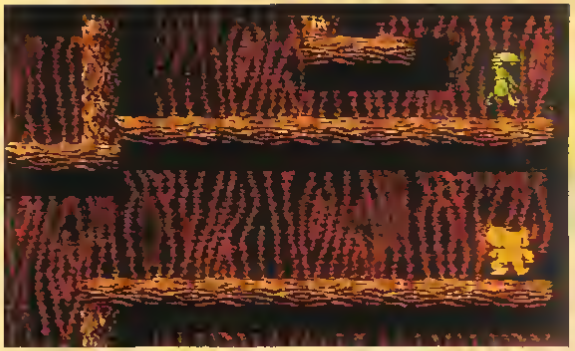
TOUT POUR PLAIRE !

Pour se remonter le moral, il suffit de ramasser les innombrables morceaux de gruyère qui traînent un peu partout. Les petits morceaux rapportent des points, et les gros rapportent des cœurs.

Les graphismes sont le premier truc qui accroche dans ce jeu. Car ils sont vraiment extraordinaires pour un jeu NES. Ensuite, on tombe sous le charme de la diversité et sur la drôlerie des ennemis que l'on combat dans le jeu. Et comme le niveau de difficulté est suffisamment élevé pour vous tenir en haleine durant des heures et des heures, qu'en plus les personnages sont vraiment craquants (l'esprit et l'univers de Tom et Jerry est respecté, ce qui est un bel effort!), on a sous les yeux l'un des musts de la NES. ■

Crevette,
qui « souris »
tout le temps !

Jerry est en prise directe !

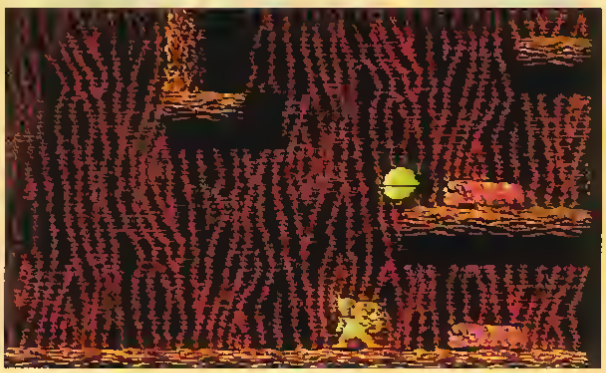


Quand on rentre dans un trou de souris

... on aboutit dans une Warp Zone !

&

Attention aux pop corns qui sont dans la poele, car ils sautent partout !



On peut rebondir sur les chenilles

Tom vous attend.

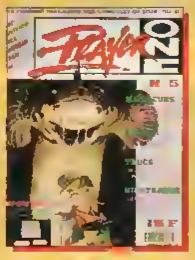
94%

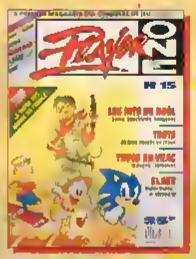
EN RÉSUMÉ

TOM & JERRY

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 95 %
- Animation : 91 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 95 %

COMPLÈTE TA COLLECTION !





LA RELIURE *Player One*

80 F

+ 20 F de frais d'envoi

Bon à découper et à renvoyer à : *Player One* - BP 11 - 60940 Monceaux - Délai d'expédition 4 semaines

NOM
PRÉNOM
Adresse
CODE POSTAL
VILLE
Date de naissance
Console(s)

Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire recevoir
— ..... reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure
— ..... ancien(s) numéro(s) de *Player One* au prix indiqué ci-dessous, auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.

❑ 2	❑ 5	❑ 6		15 F + 7 F*	22 F
❑ 7	❑ 8	❑ 9	❑ 10	17 F + 7 F*	24 F
A PARTIR DU NUMERO 11				25 F + 7 F*	32 F
TOTAL					F.

* Frais de port

et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE.

58 F D'ÉCONOMIE

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

BÉNÉFICIE DE L'ANCIEN TARIF !

Abonne-toi tout de suite pour 1 an

au prix de 250 F au lieu de 308 F.

Réalise une économie de 58 F

et reçois en cadeau le pin's PLAYER ONE

exclusivement réservé aux abonnés.

Les cadeaux vous parviendront par simple retour
Délai d'expédition : 4 semaines.

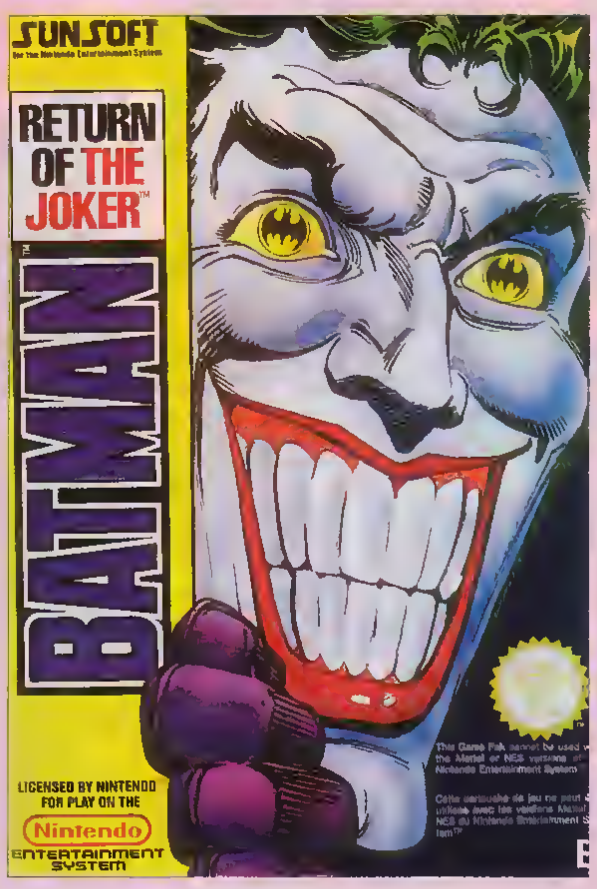
Offre valable jusqu'[illegible]
Tarif étranger [illegible]

Oui je profite de cette exceptionnelle offre d'abonnement
et je bénéficie en cadeau du pin's PLAYER ONE
Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de PLAYER ONE

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code Postal
Date de naissance
Cadeau

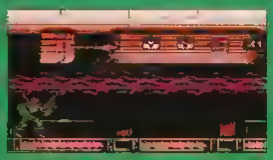
[illegible]

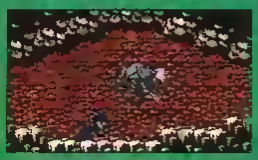
Signature obligatoire des parents
[illegible]



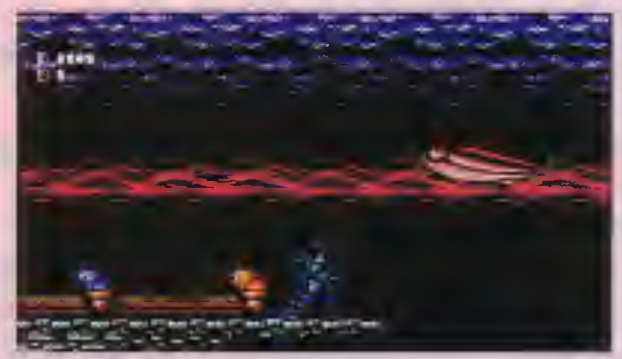
Le « Dark Night » et son âme damnée reviennent pour illuminer les écrans noirs de nos nuits blanches. Claque intégrale !

LES ACOLYTES DU JOKER





Trois des levels se terminent par une confrontation avec un des alliés du Joker.



Attention, un dirigeable au-dessus de la cathedrale...

On ne se lassera jamais de le répéter : Batman est de loin le sup'héros le plus populaire à la rédac de *Player One*. Moins niais que Super-man, plus sombre que Spiderman, le vengeur schizophrène compte Crevette, Pedro, Matt et moi au rang de fans inconditionnels. C'est vous dire l'excitation qui règne rue Louis-Pasteur chaque fois que débarque un nouvel épisode des aventures de l'homme chauve-souris. Aujourd'hui, l'excitation s'est muée en surprise : l'ombre noire est encore plus belle sur NES que dans nos rêves les plus fous.

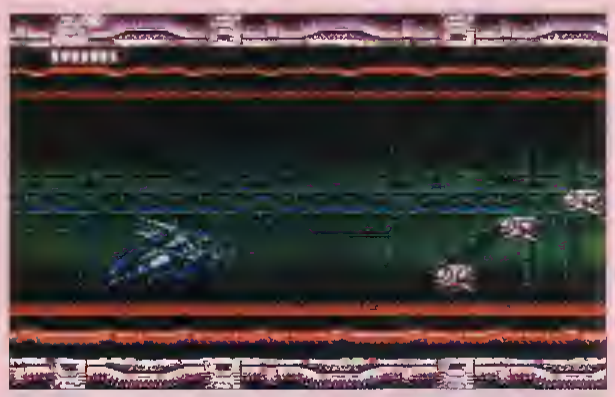
SOURIS, TU ES FILMÉ

Passons rapidement sur le scénario qui n'étonnera pas les habitués du chevalier à la cape. La peur règne une fois encore sur Gotham City. Revenu de mille morts, le Joker, le clown psychopathe le plus redouté de la planète, a trouvé un nouveau forfait : dérober des métaux précieux afin de fabriquer de dangereux missiles. Un seul homme trouvera une fois encore le courage de l'affronter : Batman. Un scénario, relativement bateau donc, qui est surtout prétexte à un jeu de plates-formes de folie donnant lieu à une débauche d'effets spéciaux tels qu'aucune 8 bits n'en avait jamais vus jusqu'ici. Scrollings sur plusieurs plans, sprites gigantesques, nuances de couleur délirantes, Sunsoft a décidé de faire exploser les limites de la NES sur une musique d'enfer.

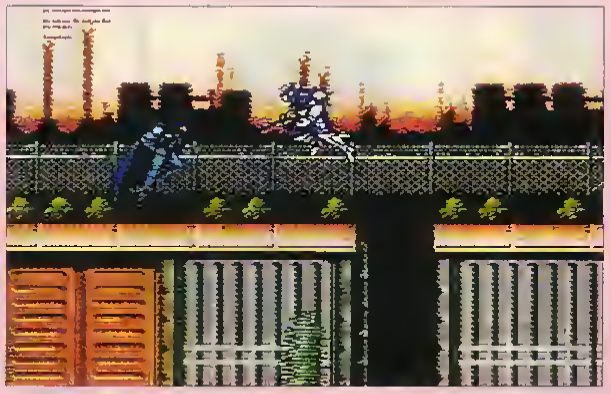
VOYAGE AU BOUT DE L'ENFER

Cathédrale de Gotham, entrepôt du Joker, paysages montagneux, raffinerie, souterrains, dépôt de munition et enfin île du Vilain, Return of the Joker vous promène au milieu de sept niveaux d'action intense, divisés chacun en deux sous-niveaux. Les paysages regorgent évidemment de pièges en tout genre : plates-formes mouvantes, sols enneigés ou mouillés, donc glissants, mines etc. Mais ce ne sont là que

de quoi occuper le niveau 1-2. Au fait, le dirigeable entier bouge : folle prouesse



Sequence shoot them up



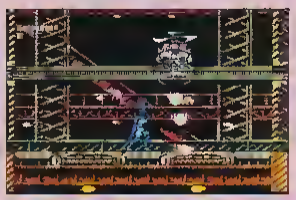
Lance sur un train a pleine vitesse, Batman tente de survivre quatre plans de scrolling, joli coup

des broutilles face aux hommes de main du fou rieur, lanceurs de couteaux, gros balèzes larguant des tonneaux, hommes-grenouilles, tireurs d'élite, sans oublier une flotille de petits robots. Évidemment, la plupart des niveaux se ponctuent par un duel à mort entre le vigilant masqué et un des sbires en chef du Joker.

BATARANGS EN STOCK

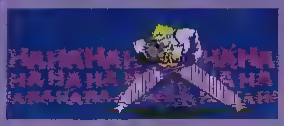
Afin de progresser, Batman dispose heureusement de ses capacités athlétiques hors pair qui lui permettent de sauter de plate-forme. Par contre, à la différence du premier volet, hors de question de grimper dans les conduits en sautant de paroi en paroi. Dommage, j'aimais bien. Autre gros atout, ses immanquables batarangs. Mais ces boomerangs en forme de chauve-souris ne constituent qu'un amuse-gueule : car des bonus, généreusement disséminés sur le parcours, permettent d'acquérir une arbalette ou un appareil pour avoir deux batarangs en même temps. Pour chacune de ces armes supplémentaires, un tir spécial, nettement plus destroy que le tir normal, est obtenu en

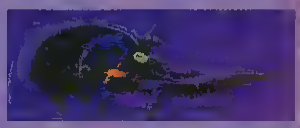
La glace rend le niveau montagneux périlleux



Bataille contre un robot helico sur le monte charge

MOI, J'AIME LES ZOLIES ZIMAGES





En introduction entre chaque niveau, Return of the Joker vous [illegible] superbes dessins, très [illegible] ment de la BD.

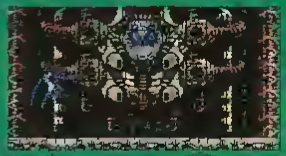
Un systeme de mots de passe pour épargner vos nerfs

maintenant le bouton appuyé pendant quelques secondes Vous trouverez également des capsules d'énergie : une fois récoltées, elle le rendent ainsi invincible pour quelques secondes.

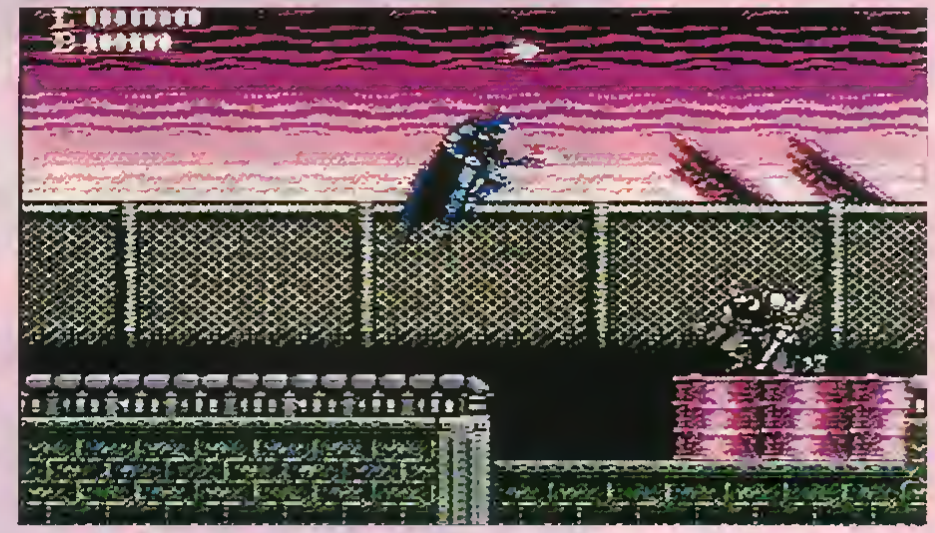
PAS LE TEMPS DE S'ENNUYER

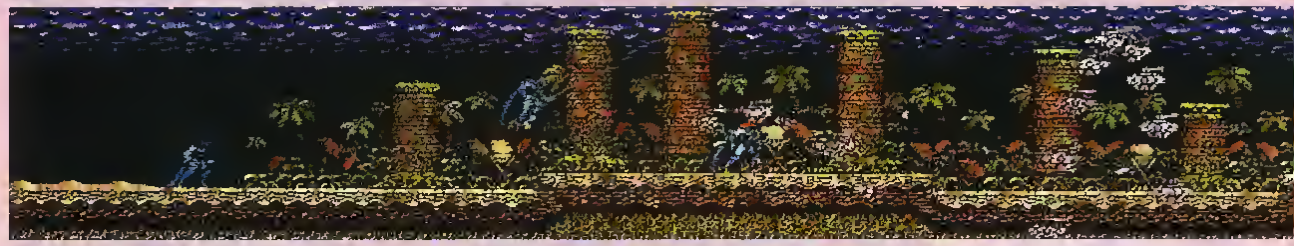
Le plus fou dans Batman réside dans la manière dont cette cartouche vous assène surprise après surprise Estomaqué, on passe de paysage en paysage, de morceau d'anthologie en morceau d'anthologie. Là, c'est un combat contre un tank qui occupe près de la moitié de l'écran (non, vous ne rêvez pas, c'est bien une NES !), là c'est une course poursuite sous un gigantesque dirigeable, là c'est une progression dans un paysage enneigé rendu à la perfection, là c'est un combat dans un monte-charge gardé par un hélicoptère, là c'est une nouvelle course poursuite sur un train en marche avec quatre niveaux de scrolling (vous avez bien lu : quatre !) Une seule caractéristique à chaque fois : personne n'aurait cru que de tels effets soient possibles sur une NES. Même les scènes de transition entre les sous-parties des levels ont fait l'objet d'un soin maniaque : à la fin du level 1-1, Batman voit ainsi arriver le dirigeable contre lequel il se battra quelques secondes après. Même diversité côté action : généralement horizontal, le jeu s'offre quelques petits passages verticaux. Le plus étonnant reste toutefois de tomber, à deux reprises dans le jeu, sur des niveaux de shoot them up, comme sur le Batman de la Game Boy : armé d'un jet dorsal, Mr Wayne s'en va alors se fritter quelques minutes à des vaisseaux et des motos volantes (merci Akira !) à la solde du Joker.

LE JOKER FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS



Le Joker vous largue à la fin du 6e niveau à bord d'un engin volant. Il largue des boules meurtières. Si vous parvenez à le vaincre, il s'échappera et reviendra à la fin du 7e niveau, caché à l'intérieur d'un énorme robot.


Une souris noire qui courait dans l herbe


L de represente la derniere etape avant la confrontation finale autre les hommes du Joker, des vaisseaux vous attoqueront. Des feuilles aux buissons, tout bouge dans le paysage

Avec ses plates formes glissantes, la traversée des égouts est une dure épreuve. Vous aurez peu de temps pour admirer la subtilité dans le rendu des couleurs et les reflets verdâtres de l'eau

Un des grands moments du jeu : Batman se bat contre un tank

My God ! qu'est-ce qu'elle est bonne cette cartouche !

J'AURAI LES NOMS DES HÉRÉTIQUES

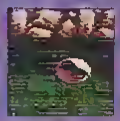
La réalisation de folie se mélange à la variété de l'action pour plonger le joueur au septième ciel. Si j'avais un seul reproche à faire face à tant de classe, ce serait simplement les **Continue infinis** : cette option raccourcit vraiment trop la durée de vie du jeu et, grâce à eux, un bon joueur finira Return of the Joker en une après-midi. Mais, après tout, c'est à vous de résister à la tentation de les utiliser et de commettre ainsi un vrai crime de lèse-majesté. Car il serait vraiment dommage d'écourter ainsi la durée de vie d'un des meilleurs jeux NES de 1991. Batsensation du moment. ■

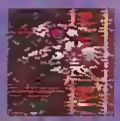
Iggy, de plus en plus Batfan

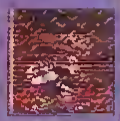
Les ennemis se positionnent souvent à côté des trous

Ambiance gothique pour la cathédrale de Gotham City

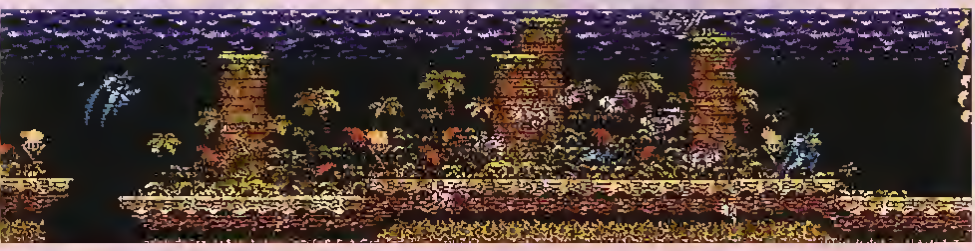
QUELQUES ENNEMIS







grenouille.

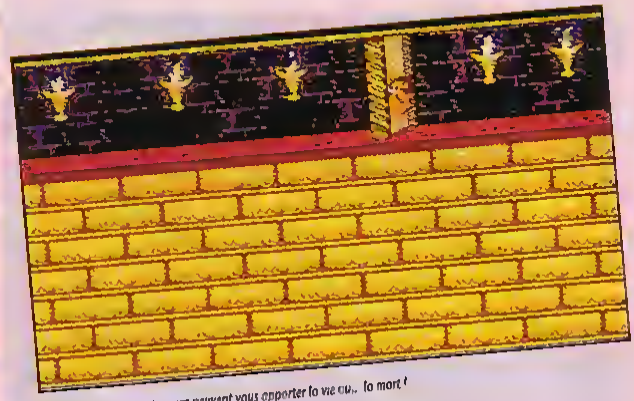


88%

EN RÉSUMÉ

BATMAN : RETURN OF THE JOKER

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 97 %
- Animation : 99 %
- Son : 89 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 50 % (Continue infinis)
- Durée de vie : 60 % (Continue infinis)
- Player Fun : 92 %

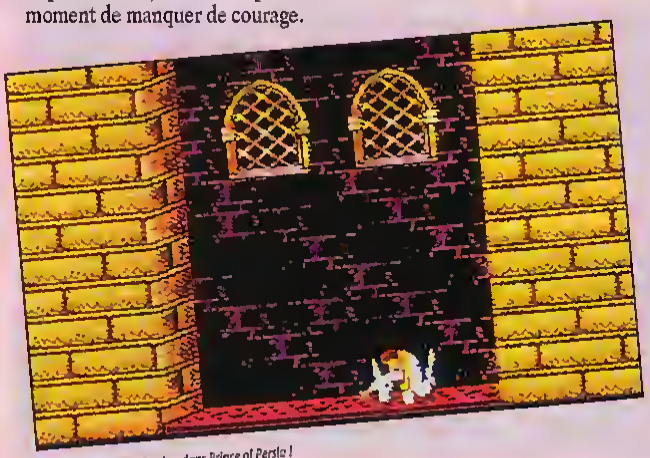

Les potions que vous trouvez peuvent vous apporter la vie ou... la mort !

Ce must commence à se tailler une jolie carrière... Qui s'en plaindrait ?

Si la famille des Paperboy pollue toutes les consoles, les unes après les autres, Prince of Persia en est le contre-exemple parfait ! Les versions se multiplient à vitesse grand V, sans que la qualité ne s'en ressente Mais attention, les deux dernières versions sorties récemment au Japon étaient respectivement sur Super Nintendo et sur Mega-CD. Or, c'est sur Master System que nous l'accueillons ce mois-ci... C'est une autre paire de manches, et un pari beaucoup plus difficile.

OAH L'AUT', LE KEUM Y KEBLO LA MEUF !

Comme vous l'avez certainement deviné, ne serait-ce qu'à la lecture du titre, l'histoire se passe au Moyen-Orient, à l'époque où les Perses étaient encore l'une des civilisations les plus rayonnantes de la planète. Vous y jouez le rôle d'un jeune prince qui va tenter de libérer la princesse, retenue prisonnière par le grand vizir Jaffar, tout en haut du palais. Et comme le vizir a pris la précaution de vous enfermer dans un cachot qui se trouve dans les sous-sols, il vous faudra remonter la quinzaine d'étages qui vous séparent d'elle. Et cela en moins d'une heure (c'est le temps que s'est donné le vizir avant de tuer la princesse !). Ce n'est pas le moment de manquer de courage.


Un faux pas coute tres cher dans Prince of Persia !

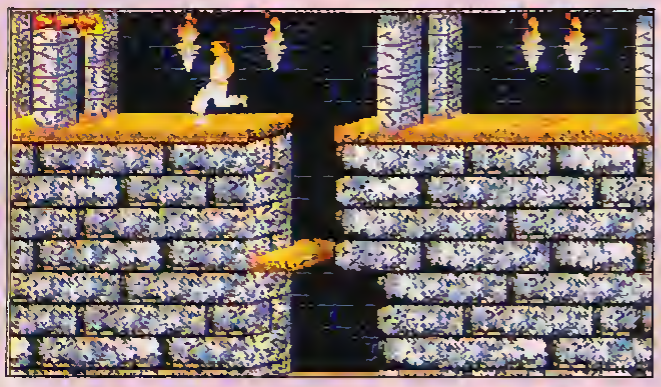
LA DALLE EN PENTE

Tout l'intérêt de Prince of Persia réside dans le mode d'animation et de déplacement du personnage. Reprenant tous les comportements du corps humain, le personnage que vous contrôlez est doué d'une liberté de mouvement assez incroyable. Dans une animation impeccable, il peut courir, marcher, sauter, boire, se baisser, s'accrocher au mur, escalader des parois... Bref, c'est assez délirant. Le clou du spectacle, c'est quand même les combats à l'épée. Car, s'il part les mains vides, il trouvera au plus profond du premier level une épée fort tranchante. Elle va lui servir à affronter les gardes du vizir, qu'il va rencontrer tout au long de son cheminement Il suffit qu'il en aperçoive un pour sortir l'épée de son fourreau, et c'est à vous de faire le reste. En appuyant comme un sauvage sur l'un des boutons du paddle, il se met à donner de grands coups d'épée à son adversaire, jusqu'à ce que mort s'ensuive pour l'un des deux. Mais les combats de ce type sont assez rares, car les principaux obstacles qui vous attendent sont plutôt du genre piège Ainsi, on avance peinard dans une salle, et tout à coup, le sol se dérobe sous nos pieds. Voilà, Prince of Persia, c'est ça ! Il faut donc apprendre à reconnaître les dalles qui ne sont pas sûres, à contrôler la fougue de votre personnage, et lui apprendre à avancer par petits pas, ce qui lui évitera des plongeons mortels (qui finissent généralement par un beau vol plané sur des pieux bien saillants !). Et plus vous avancerez, plus les pièges deviendront sophistiqués (lames tranchantes qui barrent le passage, potion empoisonnée, etc.). De même, vous affronterez le vizir dans le dernier étage, et celui-ci n'hésitera pas à user de la magie pour vous en mettre plein la tête... Donc, la prudence est de mise dans ce jeu

PRISONNIER D'UN PALAIS !

Lorsque vous avez totalement exploré un level, vous trouverez la porte qui mène au level suivant. À cette occasion, un password vous sera délivré, pour pou-

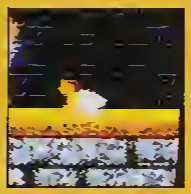
Une simple porte peut se révéler un piège mortel



« tout à coup, le sol se dérobe sous nos pieds »

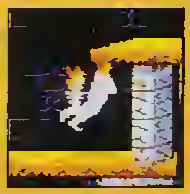
PLUS HUMAIN QUE NATURE !

Votre personnage peut sauter



...s accroupir

avancer lentement.



se suspendre

... déraper...

... courir...

... et escalader

Les combat à l'epee sont tres spectaculaires.

voir recommencer le jeu à cet endroit. Il n'y a pas de doute, cette version Master System est vraiment complète et respecte parfaitement le Prince of Persia original. Une très belle réussite pour un jeu que tout possesseur de Master System se doit vraiment d'acheter. ■

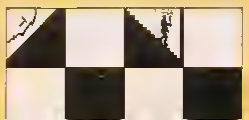
Crevette, fait (enfin ?) sa persée !

94%

EN RÉSUMÉ

PRINCE OF PERSIA

- Console : MASTER S.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 75 %
- Animation : 95 %
- Son : 59 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 97 %



Arrivant en trombe sur la Master, le diable de Tasmanie loupe une marche. Chronique d'une mort annoncée.

Il y a des jeux qui ont tout pour passer correctement de la Megadrive à la Master et il y a... les autres. Indubitablement, Tazmania fait partie de la seconde catégorie. Car comment faire passer correctement du 16 au 8 bits un jeu plutôt classique dans son déroulement et dont l'essentiel de l'intérêt provient de la qualité de ses graphismes et de sa fidélité au cartoon dont il s'inspire ? Comment, hein, je vous le demande ? Eh bien visiblement, chez Sega, on se le demande aussi.

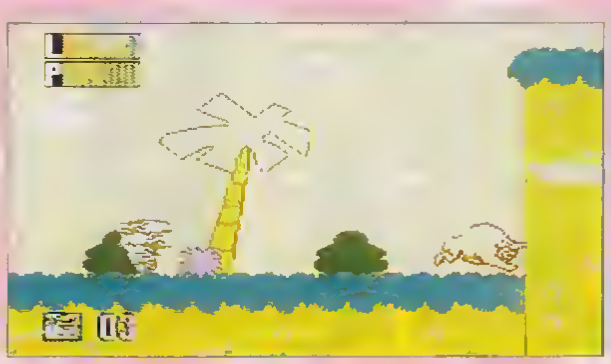
ÇA PARTAIT D'UN BON SENTIMENT

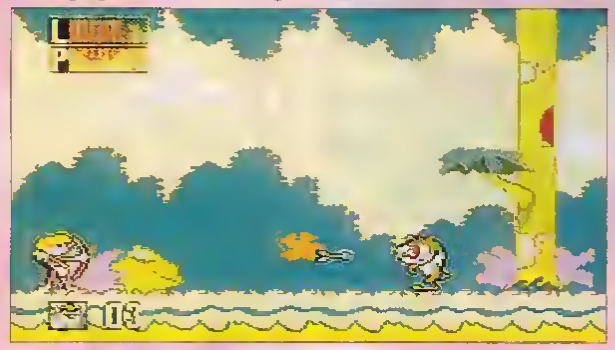
Pourtant, on ne peut pas dire que les choses aient été faites à moitié. Les programmeurs de chez Sega ont en effet adopté un parti pris intelligent : au lieu de faire passer le jeu tel quel de la Megadrive à la Master, ils ont pris la peine de remanier les parcours et le scénario de manière à adapter au mieux la trame aux caractéristiques de la Master. Disparus donc, les jets d'eau qui faisaient passer Taz d'un étage à l'autre, disparue la scène de l'usine dans laquelle Taz suivait des pièces mécaniques sur un tapis d'assemblage, disparue la traversée des icebergs... Au lieu de tout cela, la version Master de Tazmania nous propose de guider l'insatiable glouton dans sa quête d'un œuf mythique qu'il aimerait bien ajouter à son garde-manger. Son appétit dévorant le conduira à traverser un désert, une jungle, des cavernes remplies de laves, des ruines, et enfin le repaire de l'oiseau en question. Des niveaux divisés en plusieurs sous-niveaux et évidemment gardés par un boss aux formes les plus saugrenues : taureau fou furieux, archer acrobate, etc. Il fallait s'y attendre, Taz conserve dans cette conversion son célèbre tourbillon : durant quelques secondes, il se déplace alors à toute vitesse et devient invulnérable. Seul problème : le contrôler devient alors très dur et le glouton a alors toutes les chances de finir au fond d'un précipice. De même, on retrouve les mimiques du bonhomme (moins nombreuses, il est vrai) et les bonus, matérialisés par des plats qu'il faut engloutir.

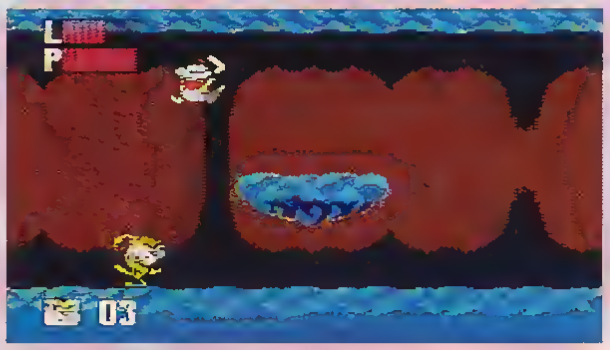
Niveau réalisation, l'ensemble est très satisfaisant : les décors ne brillent pas par leur variété mais les expressions du personnage, et particulièrement son inimitable tourbillon, sont bien rendus.

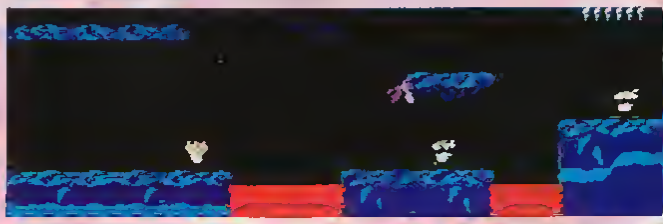
ON NE TIRE PAS SUR L'AMBULANCE

En plus, des musiques sympas, malheureusement gâchées par des bruitages envahissants, ponctuent l'action. Pourtant, malgré toutes ces tentatives pour réaliser une conversion intelligente tenant compte des possibilités de la machine plutôt qu'un bête pompage de la cartouche Megadrive, Tazmania laisse un goût d'insatisfaction. Pas assez d'enne-


C'est con un toureau, quand même.

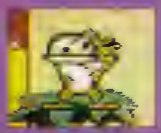

Le boss du second level se prend pour Guillaume Tell


Le lanceur de boomerang est le boss le plus zarbi du jeu

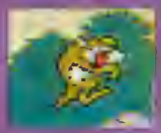

Le troisième niveau se déroule dans des cavernes souterraines parcourues de lacs de lave mortelle. Taz do

ARRÊTE DE FAIRE LE CLOWN, TAZ !

Pas content



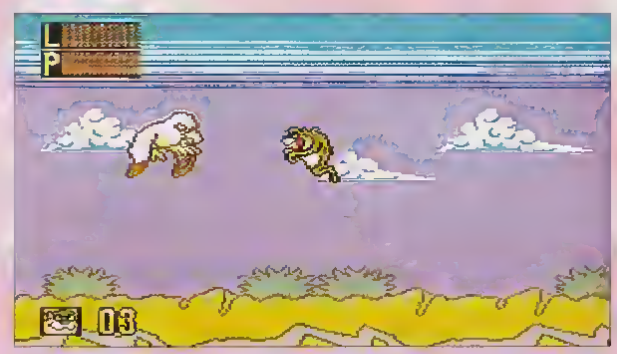
Impatient.


En plein saut.

Qui est le plus laid : le serpent ou Taz ?

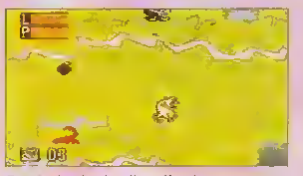
Le niveau des ruines est parsemé de trous

Deux sorcières pour deux fois plus d'ennuis


Ça y est, l'aigle !

mis, une difficulté trop faible, une durée de vie un peu courte, le bilan n'est pas vraiment positif. Plus généralement, on en vient à se dire que, privé de sa réalisation « cartoon » et de ses morceaux d'anthologie qui faisaient tout son charme, Tazmania ne devient qu'un jeu de plates-formes assez quelconque, correct mais pas transcendant. Et le problème, c'est que ce mois-ci, au rayon plates-formes sur Master, il y a également Sonic 2. Camarade, fais ton choix. Le mien est déjà fait ■

Iggy, fan de la Warner jusqu'à une certaine limite


Dernier level : plus d'un effort !

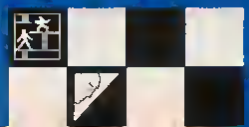
se frayer un chemin de plate-forme en évitant de se faire griller. Les tremplins lui sont très utiles pour atteindre les roches les plus hautes

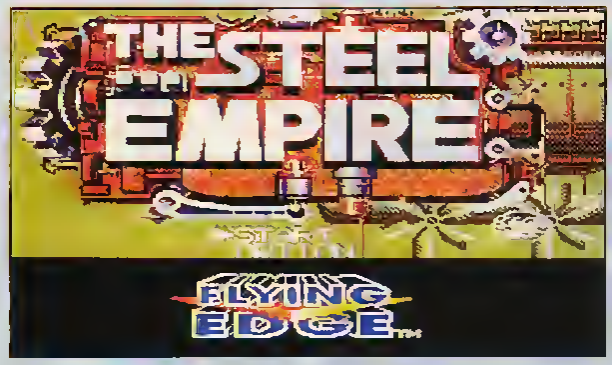
68%

EN RÉSUMÉ

TAZMANIA

- Console : MASTER S.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 80 %
- Animation : 90 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 80 %





Pour venir à bout de ce canon, le zeppelin est mieux adapté que le chasseur

Haaaa !... Enfin un shoot them qui, une fois le premier vaisseau perdu, reste jouable jusqu'au bout.

La plupart des shoot them up ont la mauvaise idée de se suivre et de se ressembler. Steel Empire n'échappe pas à la règle et vous évoquera sans aucun doute des jeux plus anciens et parfois d'une courte durée de vie. Dans ce domaine, le petit dernier de Sega offre un avantage non négligeable, puisque la puissance de feu est préservée d'un vaisseau à l'autre. Lorsque votre premier vaisseau est détruit, tous les espoirs sont encore permis. À cela, ajoutez un scénario par lequel on se laisse emporter avec plaisir et vous obtenez un shoot them up, certes pas révolutionnaire, mais fort agréable à jouer.

QUELQUE PART...

... dans l'univers ou dans une autre dimension, voire encore dans un autre continuum spatio-temporel, un peuple vivant sous le joug des Motorheads tente de renverser le cours des choses. Arrivé à un niveau d'évolution comparable à nos années 40, ce peuple va mettre au service de cette révolte ses avions de combat de type corsaire et ses dirigeables zeppelin. Ce shoot them up à scrolling horizontal est constitué de sept tableaux qui illustrent diverses phases d'une campagne militaire telles que repousser l'envahisseur, contre-attaque et soutien aérien au court d'un débarquement.

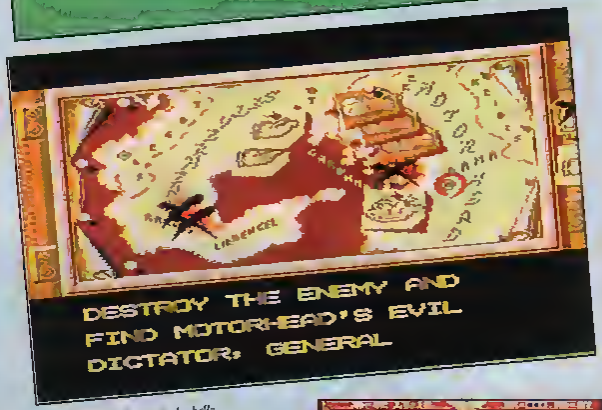
DE L'ORIGINALITE

La majorité des vaisseaux ennemis sort de l'ordinaire. Leur variété va du moulin à vent d'apparence inoffensive à la crevette issue des profondeurs abyssales à peine plus évoluée que le susmentionné moulin. Seuls les boss, souvent deux par tableaux, ont une apparence à l'échelle de leur réelle agressivité. Steel Empire ne propose pas les habituelles options d'amélioration de tir. Au lieu de cela, vous devez collecter des pastilles qui augmentent votre niveau d'expé-

Collectez les pastilles d'expérience pour améliorer votre puissance de tir

Le chasseur est rapide et maniable. En plus de son tir, il peut également mitrailler les défenses au sol

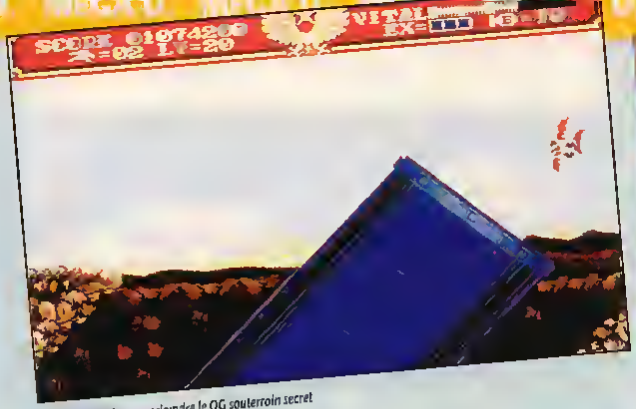
Le zeppelin est plus lent à se mouvoir et sa taille importante en fait une belle cible. Il joue aussi le rôle de bombardier et sa résistance aux dommages est meilleure.



Briefing au quartier général rebelle

Mission de soutien aérien au court d'un débarquement. Attention à la DCA ennemie

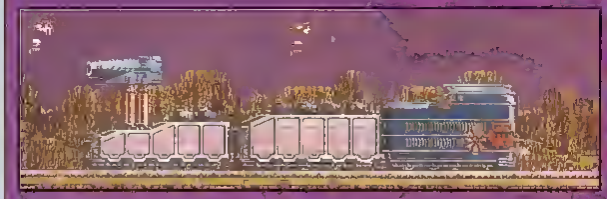
Votre vaisseau amiral est détruit par les incessants bombardements ennemis



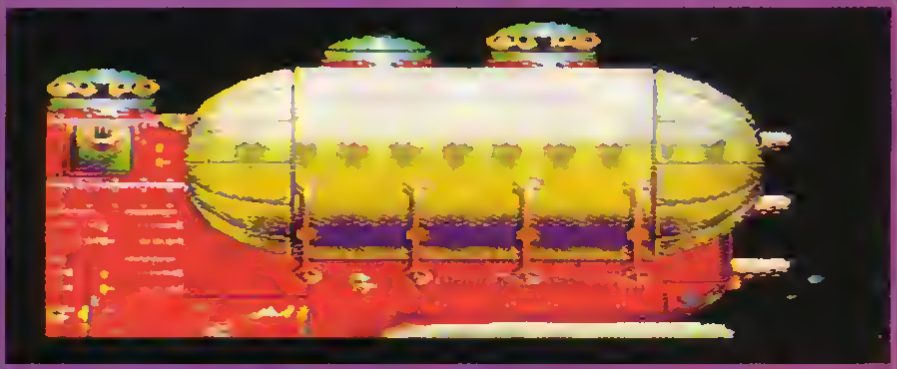
Virage sur l'aile pour rejoindre le QG souterrain secret

La déflagration de vos super bombes est spectaculaire

LES BOSS


Le train blindé sifflera trois fois.

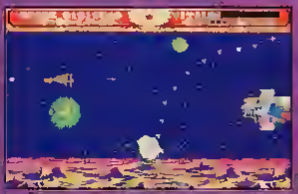
Le capitaine du navire souterrain n'est pas très difficile à battre. Votre arme principale sera la puissance.

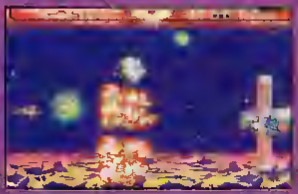

Le vaisseau mère ennemi. Le zeppelin est plus efficace que le chasseur

Le boss de fin est impressionnant, mais pas bien méchant.

Lorsque le sous-marin a subi suffisamment de dommages, il émergera pour continuer le combat dans les airs

Ce vaisseau volant est le dernier boss coupant votre retraite vers la base souterraine secrète des rebelles





rience et ainsi, votre puissance de feu. C'est du pareil au même, mais l'idée est nouvelle. En cours de partie, de courtes animations résument des événements qui n'influent pas sur le jeu, mais vous font garder présente à l'esprit la noble cause que vous défendez. Graphiquement, malgré un choix de palette mal calibré à certains niveaux, le tout est bien travaillé. Côté animation, on n'échappe pas aux traditionnels ralentissements imputables aux multiples sprites affichés à l'écran au cours de certaines scènes. Steel Empire ne révolutionne pas l'univers du shoot them up, mais a le mérite de se démarquer des autres ■

Wolfen

85%

EN RÉSUMÉ

STEEL EMPIRE

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 80 %

Version humide et cartoonesque de Olympic Gold, Aquatic Games ne s'adresse pourtant pas qu'aux poules mouillées : attention, ça éclabousse !

Pour tous les fans des Jeux olympiques et tous les sportifs du paddle, voici une nouvelle simulation sportive. Toutefois, ne vous y trompez pas : Aquatic Games est une parodie plutôt déjantée de Olympic Gold. Le personnage central de la compétition est Pond, James Pond, le poisson agent secret. Déjà vedette de deux aventures sous-marines sur Megadrive, James Pond profite d'une trêve pour prendre du bon temps aux Aquatic Games avant sa prochaine grande mission, James Pond III, codename : Splash Gordon.

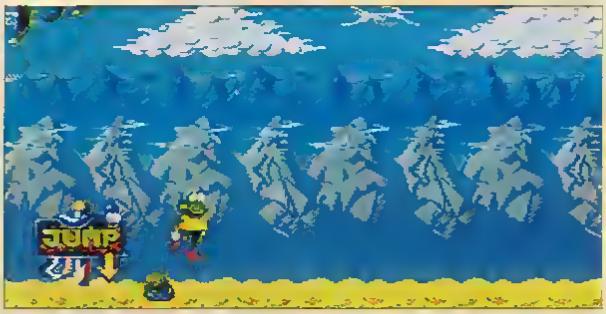
MAIS QU'EST-CE QU'IL FAIT LÀ ?

Tout d'abord, il faut dire que la présence de James Pond n'apporte rien en soit. Les graphismes amusants et l'humour décapant sont les seuls apports directs de la série des Pond. En effet, le jeu en lui-même est une simulation de sport multi-épreuve style Olympic Gold. Aquatic Games est très original par la nature des disciplines de la compétition. Le jeu se compose de huit épreuves principales, plus deux épreuves de bonus. À noter que James Pond fait partie d'une équipe et qu'il n'apparaît que dans trois épreuves ; les autres membres du team sont une grenouille, un requin, une otarie et une étoile de mer.

Garde dormeur

Comme entrée en matière de la compétition, le « 100 mètres splash ». Couru par James Pond, cette épreuve est une course de sprint classique. Deuxième partie, le « garde dormeur » : l'otarie de l'équipe doit dévier la trajectoire de ballons avant qu'ils n'atteignent et ne réveillent ses copains, il faut les maintenir endormis le plus longtemps possible. « Hop, skip and jump » est une épreuve de triple saut avec la grenouille. Le « château gonflable » est un concours de gymnastique où James Pond doit effectuer un maximum de figures imposées en un minimum de temps. Dans la « pêche à la ligne », l'étoile de mer doit repousser des poissons trop gourmands avant qu'ils ne mordent à l'hameçon des pêcheurs. « Dégommage au coquillage » est une épreuve délicate : James Pond doit ramasser des coquillages et les relancer sur des ballons afin de les éclater. « Tour de grass » est un contre-la-montre avec un requin faisant du monocycle ! « Leap frog », la dernière épreuve, est plus classique : une grenouille effectue tout simplement un 110 mètres haies.

Après chaque épreuve, si vous avez gagné suffisamment de points,



Triple saut.

Un requin fait du monocycle sur des montagnes russes

LE SILENCE DES CRAPAUDS

J'ai perdu la course

J'ai perdu mes dents

J'ai perdu ma chaussure

J'ai perdu mon calme

Dégommage au coquillage

Leap frog

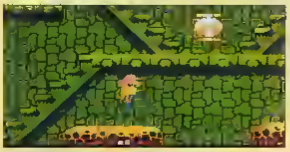
100 metres splash

Peche a la ligne.

vous pourrez participer à l'une des deux épreuves de bonus. La première réclame une grande coordination des doigts puisqu'il s'agit ni plus ni moins que de faire jongler un pingouin avec un maximum... d'oursins ! La deuxième est un saut en longueur classique avec la grenouille. À la fin d'une épreuve d'option, la compétition reprend ensuite son court normal.

ÉCHAUFFEZ-VOUS AVANT

Notons avec plaisir que la majorité des compétitions ne se résume pas à frapper les boutons de tir le plus vite possible : la dextérité et la coordination priment avant tout le reste.


Chateau gonflable

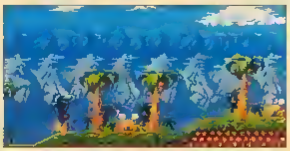
Aquatic Games propose de nombreux modes de jeu. Le mode dit « Aquatic Games » est destiné à un seul joueur. À la fin de chaque épreuve, il faut absolument réussir à gagner au moins une médaille de bronze ou c'est la disqualification et donc la fin du jeu. Comme dans Olympic Gold, les modes à plusieurs joueurs (2, 3 ou 4) ne permettent pas de jouer simultanément mais l'un après l'autre. Pour ces modes, il n'y a pas d'interruption du jeu en cas de mauvais résultat et, à la fin de la dernière compétition, le classement s'effectue aux points. Enfin, il y a trois modes Practice : Easy, Normal et Hard. On peut choisir de s'entraîner sur la ou les épreuves de son choix (à l'exception des épreuves de bonus).

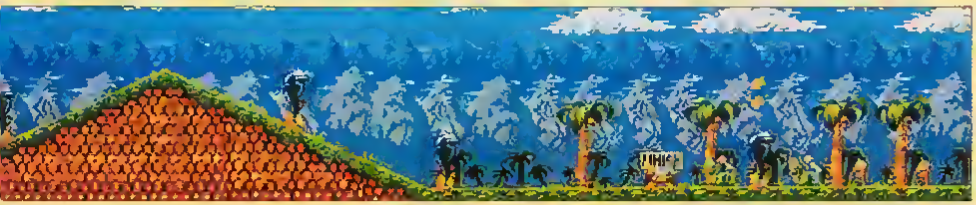
Au niveau technique, la réalisation est irréprochable, le graphisme style cartoon est très fin et l'animation est fluide, on remarque la présence de scrolling sur plusieurs plans, notamment lors des courses.

N'HÉSITEZ PAS À VOUS MOUILLER

La musique et les bruitages sont amusants et plutôt réussis. À mon humble avis, le défaut principal de Aquatic Games réside dans sa trop grande facilité en mode Un joueur. Toutefois, bien que ressemblant plus aux Jeux sans frontières qu'aux Jeux olympiques, Aquatic Games, tire son épingle du jeu grâce à l'humour et l'originalité. Quelques bonnes heures de rigolade pour les pros du sport paddle, surtout à plusieurs joueurs. ■

Aquatic Ugly


Tour de gross

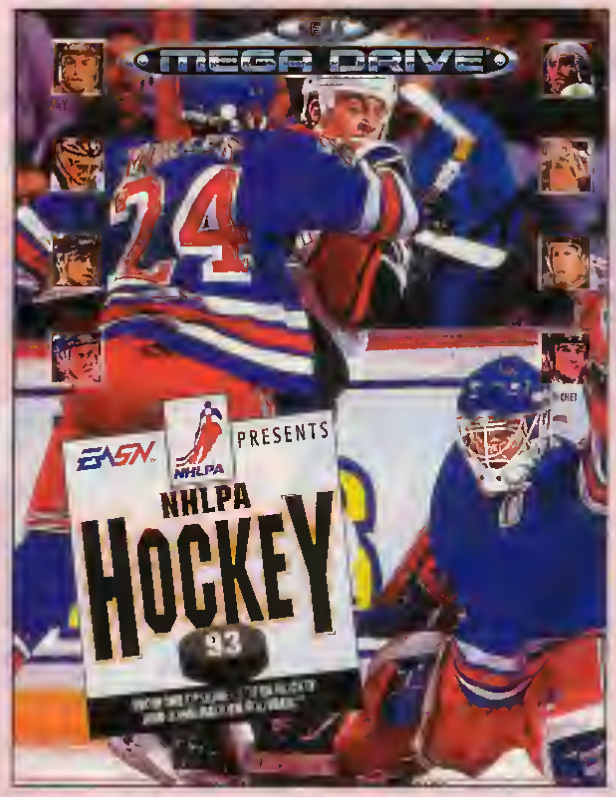


75%

EN RÉSUMÉ

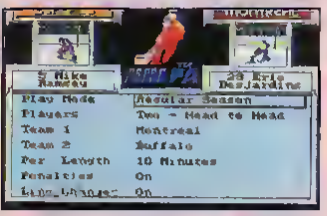
AQUATIC GAMES

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 80 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 70 %



Décidément, ça devient une mode. Sega s'acharne à sortir des versions plus ou moins améliorées de jeux existant déjà. Sous le nom barbare de NHLPA Hockey, se cache en réalité EA Hockey 2.

Après s'être fait faire un lifting, EA Hockey revient sur le devant de la scène. Changement de visage rime parfois avec changement d'identité. C'est ici le cas : le must de la simulation de hockey sur glace a été rebaptisé NHLPA Hockey. Pour ceux qui ne connaîtraient pas EA, signalons qu'il s'agit de la meilleure simulation de hockey, toutes consoles confondues. Il était donc inutile de relooker totalement le jeu. L'équipe de développement s'est contentée d'apporter de subtiles modifications qui ont pour conséquences d'augmenter l'intérêt du jeu.



Paramétrage des rencontres pendant que défile une présentation des hockeyeurs

LE MOOE FUN

NHLPA Hockey met en scène seize des meilleures équipes d'Amérique du Nord. Après la page de présentation, un tableau de paramétrage apparaît. Si vous ne touchez à rien, vous pouvez immédiatement commencer des matchs, d'autant plus acharnés si vous jouez à deux. On retrouve la même très réaliste gestion des déplacements sur la glace que dans la première simulation ainsi que les bagarres générales qui peuvent parfois enflammer la patinoire. Bien que aussi exhaltant que EA Hockey, NHLPA n'intègre aucune modification notable dans ce mode de jeu.

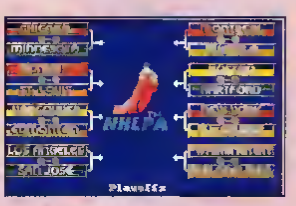
Engagement. Les deux joueurs semblent nerveux

LE MOOE TACTIQUE

Sur le tableau de paramétrage, vous bénéficiez d'une présentation individuelle des joueurs de l'équipe choisie. Lorsque vous activez les changements de ligne en cours de partie et la sanction des fautes, NHLPA Hockey prend une nouvelle dimension. Votre équipe est composée de plusieurs types de formation qui doivent se relayer sur la glace. Vous devez alterner ces formations en prenant en compte des facteurs tels que leur état d'épuisement ainsi que la situation sur le terrain. En cas de différence numérique entre les deux équipes, certaines lignes conviennent mieux que d'autres. La cartouche vous offre également la possibilité de créer et de sauvegarder vos propres lignes.

CHOISIS TA CIBLE, AMI

Le hockey est un sport qualifié de violent. C'est vrai, mais cela fait partie intégrante du jeu. Une des principales améliora-



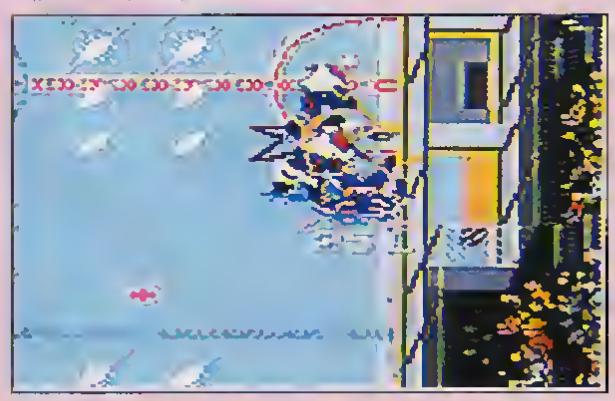
Les play-offs designent le tournoi a elimination directe

Suite a un cafouillage, Chicago revient au score

Chicago aggrave la marque peu apres. On revoit ce but au ralenti

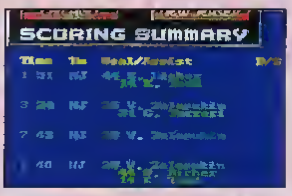
Molmenés les joueurs de Montreal s'enervent, le match degenere

Cinq joueurs ont été expulses temporairement



Violente mise en echec L arbitre siffle une faute

La patinoire sur laquelle s'affrontent les seize equipes est archi comble.



Au terme de la rencontre, de nombreuses statistiques sont a votre disposition

tions de NHLPA Hockey concerne justement la violence. Cette dernière devient un élément tactique indispensable à prendre en compte. Chaque équipe étant composée de joueurs aux caractéristiques individuelles, la victoire passe par l'élimination des meilleurs hockeyeurs adverses. Lorsqu'une bagarre se déclenche, le joueur blessé est évacué. De même, les violentes mises en échec peuvent contribuer à faire sortir un buteur ou un pivot de l'équipe adverse. Bien d'autres ajouts de moindre importance ont été apportés mais je ne vais pas m'étendre là-dessus. Si vous ne possédez pas EA Hockey, il ne fait aucun doute que NHLPA Hockey 93 devient désormais la simulation de référence et peut valoir l'investissement. ■

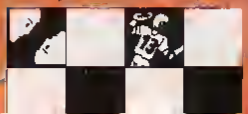
Wolfen

83%

EN RÉSUMÉ

NHLPA HOCKEY 93

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 85 %
- Animation : 90 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 80 %



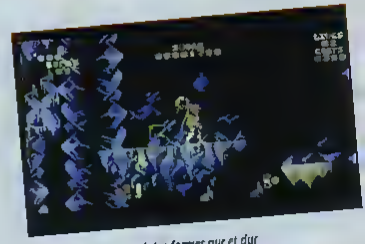
Les jeux alliant aventures et plates-formes ne sont pas très répandus. À ce subtil mélange qu'offre cette cartouche, vous ajoutez une princesse enlevée et vous obtenez Legend of Galahad.

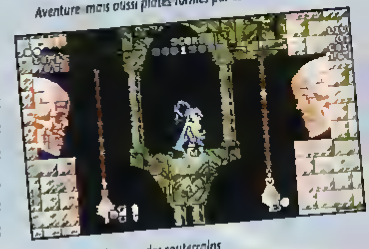
Issu de la micro, Legend of Galahad n'est autre que la conversion de Leander. Psygnosis, l'éditeur, a déjà ses lettres de noblesse sur console avec l'adaptation de Lemmings. Mais qui retrouve-t-on entre-temps à la conversion ? Eh bien, c'est l'équipe d'Electronic Arts dont le nom est synonyme d'ergonomie. Malheureusement, Legend of Galahad fait entorse à la règle. Cependant, ce jeu de plates-formes, auquel est intégrée une bonne part d'aventure, se rattrape avec des graphismes vraiment époustouflants.

Une page de présentation digne du contenu du jeu

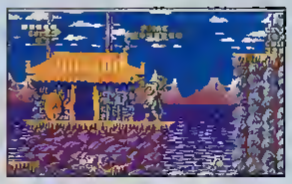
TOUT POUR PLAIRE, MAIS...

L'ennemi juré du roi Arthur a enlevé sa fille. Ça tombe bien, le roi cherchait désespérément une quête pour mettre à l'épreuve la pureté d'âme et le courage réputé inébranlable de Galahad. En plus de la princesse, le maléfique Miragorn Cimmerian a également dérobé des reliques chères à Arthur. Armé d'une simple épée au début, vous devez retrouver une relique par niveau. Dès le premier niveau, la richesse des graphismes et la maniabilité du personnage sont enthousiasmantes. Les décors sont systématiquement mis en valeur par un scrolling différentiel sur une dizaine de plans. Mais le malheur arrive avec votre premier combat. Le contact des sprites est mal géré à tel point que les premiers coups d'épée sont durs à ajuster sans perdre un peu de précieuse énergie vitale.


Aventure mais aussi plates formes pur et dur


Les multiples dangers des souterrains

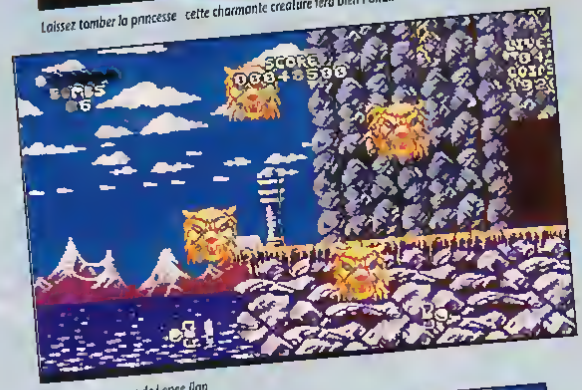
Les diverses quêtes vous sont présentées brièvement avant chaque tableau


Enfin une armurerie !

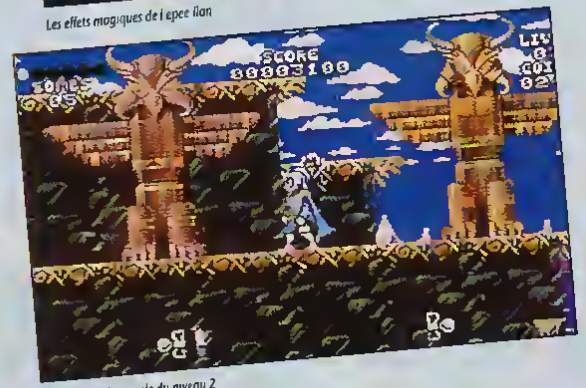
LA SOLUTION : LES ARMES À DISTANCE

Après quelques minutes de prise en main, vous vous ferez bon gré mal gré à ce regrettable problème. Avec un peu de patience, Legend of Galahad finit par devenir très divertissant. Les niveaux sont de vrais dédales qui fourmillent d'options plus ou moins bien dissimulées. Les pièces d'or et les potions de guérison sont relativement aisées à

Laissez tomber la princesse cette charmante creature fera bien l'affaire



Les effets magiques de l'epee flan

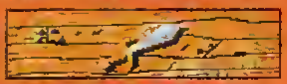


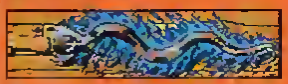
A proximite du temple du niveau 2

trouver alors que les Ones up exigent une recherche plus minutieuse. L'or vous permet d'acheter des armes et des armures plus efficaces dans les rares échoppes que vous trouverez, malheureusement, la vendeuse n'est pas comprise dans les articles proposés. Pour les sept premiers niveaux, je vous recommande de ne pas acheter l'arme la plus puissante mais de vous limiter à l'épée de force. La barrière magique qu'elle projette évite les contacts et suffit à atteindre le niveau 2-1. Legend of Galahad est une superbe réalisation. Mais bien que très maniable sur le plan du déplacement, l'ergonomie souffre de cette désastreuse gestion des collisions de sprites. C'est préjudiciable pour un jeu qui rassemble pourtant tous les atouts nécessaires pour être passionnant. ■

Wolfen

QUELQUES ARMES





80%

EN RÉSUMÉ

THE LEGEND OF GALAHAD

- Console : MEGA D.
- Genre : plates-formes/ aventures
- Graphisme : 95 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 65 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 80 %

Sur console, les jeux gérant la 3D formes pleines ne sont pas légions. Attention, de longues doses de Corporation sont susceptibles de faire fondre les micro-processeurs de votre 16 bits !

D'une façon générale, les jeux d'aventures se rassemblent presque tous sous la bannière de l'*heroic fantasy* et plus communément, du médiéval fantastique. Corporation bouscule les règles établies en offrant un scénario d'aventures futuristes. Je vous l'accorde, ça s'est déjà fait. Mais alors, allez-vous me dire, en quoi Corporation est-il une révolution ? Depuis Abrams Battle Tank (déjà sur Megadrive), aucun éditeur ne s'était risqué à commercialiser un jeu en 3D formes pleines. Virgin l'a fait, et avec quel brio ! Corporation se déroule sous forme d'un jeu d'aventures en intégrale 3D formes pleines dont la gestion s'effectue à l'aide d'un menu d'icônes. Vous incarnez un agent spécial (androïde ou humain) dont la mission est de rapporter, en vue d'études, l'embryon d'un organisme cybernétique développé par la firme

Admirez cette 3D

UCC (Universal Cybernetic Corporation). Le théâtre de vos investigations est un bâtiment de 14 étages dont 8 sont aux sous-sols.

DÉROUTANT...

Comme tout jeu d'aventures se respectant, il faut passer par une phase de création d'un personnage. Les visages défilent les uns après les autres et, ô stupeur !, un effet de rotation très rapide vous permet de voir le personnage de face et de profil. Le premier effet de surprise passé, il

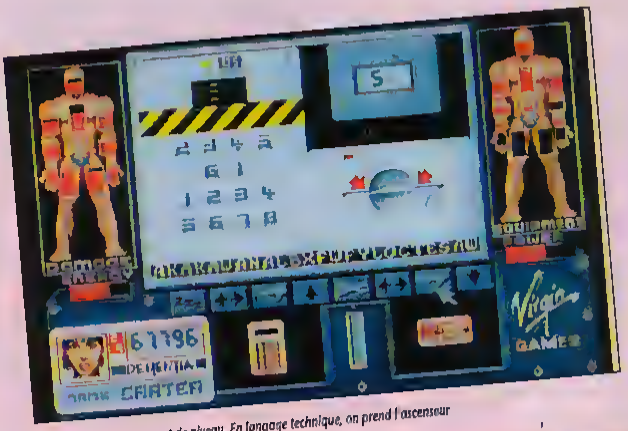
Les terminaux d'ordinateurs permettent de recharger votre énergie

faut s'atteler à la tâche délicate du choix de l'équipement. Le problème vient du fait que Corporation remet en cause tous les acquis des jeux d'aventures traditionnels. Tout le monde connaît les fonctions d'une épée et d'une armure, mais en ce qui concerne un hologramme ou une décodeuse, c'est une autre histoire.

MAIS ÉPOUSTOUFLANT !

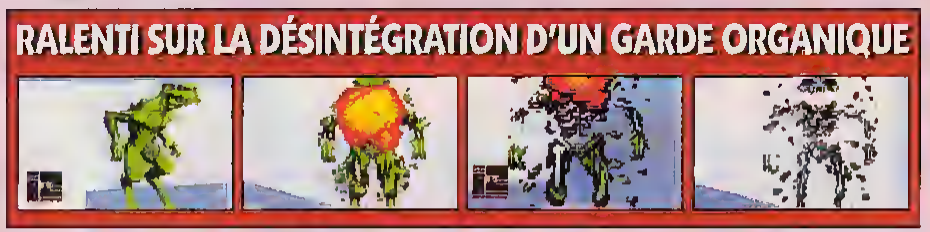
Une fois armé et équipé, un hélicoptère vous déposera sur le toit de l'UCC. Pour avancer dans votre quête, il vous faut descendre au plus profond du bâtiment gardé par de féroces sentinelles cybernétiques. Mais pour utiliser les ascenseurs, il faut que la carte magnétique dont vous disposez ait en mémoire une autorisation d'accès au niveau suivant.

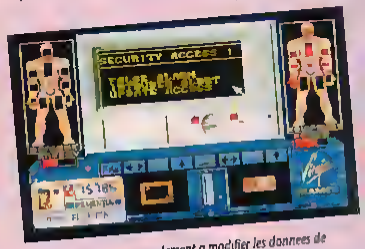
C'est en vous connectant aux terminaux d'ordinateurs situés à chaque étage que vous accréditerez votre carte d'un ordre de laissez-passer. Les terminaux servent également à régénérer l'énergie utilisée principalement



Procédure de changement de niveau. En langage technique, on prend l'ascenseur

RALENTI SUR LA DÉSINTÉGRATION D'UN GARDE ORGANIQUE

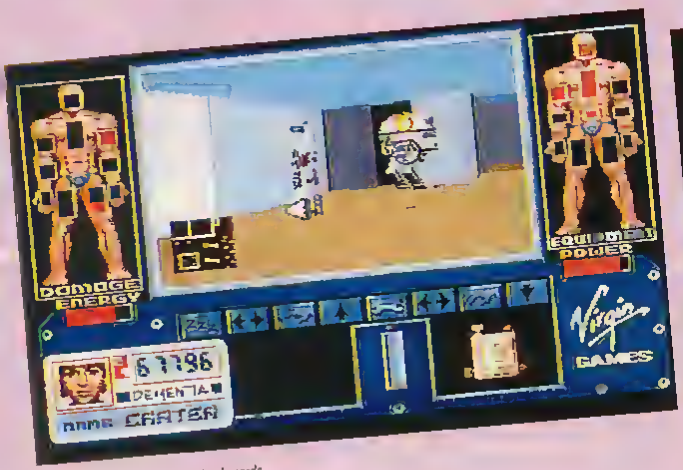




Les terminaux servent également à modifier les données de votre carte magnétique

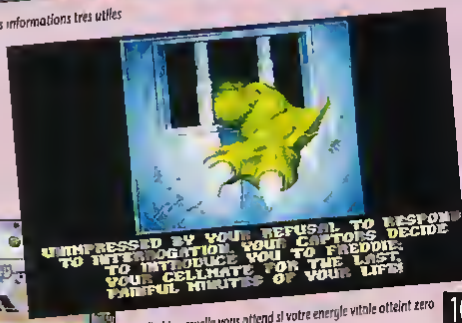
PRÉSENTATION D'UN DES SIX PERSONNAGES : ICI LE CORE DROÏD #1

ADMIREZ LA DÉCOMPOSITION DE LA ROTATION DU VISAGE



Un combat contre deux androïdes de garde

Les hologrammes recèlent des informations très utiles



Une fin bien cruelle vous attend si votre énergie vitale atteint zéro

ZOOM SUR LES GARDIENS

Le droïde modèle UCC RG 881/A. Ce sont les gardes les moins évolués et les moins dangereux

Le droïde sentinelle : un modèle plus sophistiqué que le précédent. On le rencontre aux principales fonctions de couloirs

Garde organique. Cet Alien possède la faculté de raisonner et peut emprunter les portes, contrairement aux droïdes

La sentinelle du niveau +3 est plus résistante que le même modèle des premiers niveaux

par votre arme, et soyez sûr qu'elle sera mise à rude épreuve. Il y aurait encore bien des choses à dire sur le déroulement un peu déroutant de Corporation, mais le manque de place se fait sentir. Le seul point sombre de ce jeu réside dans une animation un peu saccadée, mais quand on voit le reste (effets de zoom omniprésents, richesse hors du commun), Corporation est vraiment le jeu d'aventures qu'il vous faut si vous cherchez du dépaysement ■

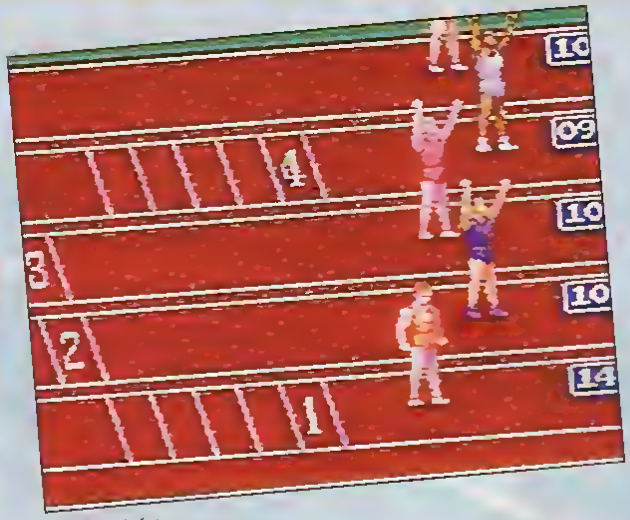
Wolfen

91%

EN RÉSUMÉ

CORPORATION

- Console : MEGA D.
- Genre : aventures
- Graphisme : 92 %
- Animation : 75 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 95 %



Une arrivée en fanfare

Jalouse de ses petites camarades, la Core se met elle aussi à l'heure des JO. Et en cartouche, en plus !

Paradoxalement, la PC Engine, très à l'aise en ce qui concerne les simulations sportives, n'avait encore jamais eu droit à un multi-épreuve, ce type de jeu qui vous propose différents sports centrés autour d'un thème commun. Avec Power Sports, Hudson comble cet oubli en se raccrochant avec quelques mois de retard au train des Jeux olympiques de Barcelone.

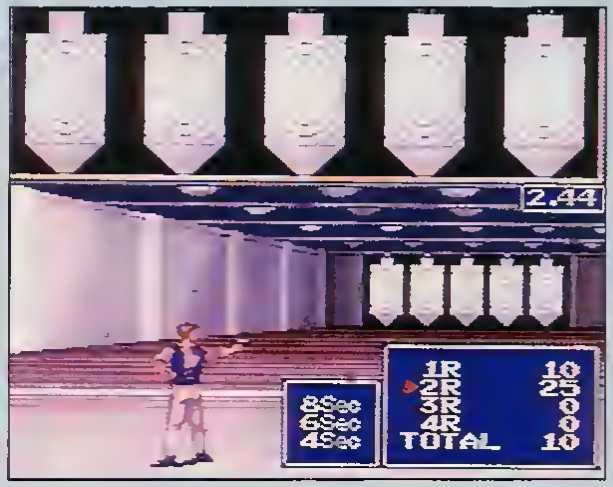
CHÉRI, ON MANGE LOURD CE SOIR !

Au lieu de se limiter à quatre-cinq épreuves, comme d'habitude, Hudson nous en colle près d'une quinzaine dans les gencives. Rien que pour la natation, on trouve pas moins de cinq sortes de nage. Outre les traditionnelles disciplines athlétiques, apparaissent des épreuves plus originales telles que le tir sur cible ou le tir à la carabine. Mais ne vous laissez pas trop abuser par une telle profusion : un bon nombre de sports se ressemblent étrangement, genre « on prend les mêmes routines et on change les sprites ». Comme souvent dans ce genre de soft, on trouve du bon mais aussi du moins bon, voire du franchement bourrin. Ainsi, alors que le tir au pistolet ou la natation sont vraiment réussis, le tir à l'arc se révèle nettement moins bon que celui d'Olympic Gold sur Megadrive. Une chose est sûre en tout cas : la mince notice en français n'expose que partiellement le maniement du jeu, obligeant le joueur à un énorme effort d'adaptation.

TRANSPORTS EN COMMUN

Les règles du genre étant désormais bien posées, on ne s'étonnera pas de retrouver les inévitables options du genre : mode Entraînement ou Compétition complète. Mais là où Power Sports se distingue vraiment de la

Le look et les fringues du joueur sont même modifiables



Tir sur cible

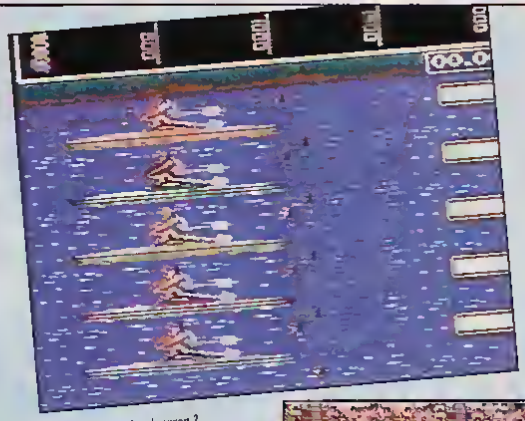
concurrence, c'est dans son mode **multi-joueur.** Car cette cartouche gère le quintupleur de joypad, permettant des parties à cinq joueurs simultanément. Inutile de préciser que, dans ces conditions, les parties deviennent gigantissimes et que même les épreuves les plus primaires, type course à pied, donnent lieu à des affrontements de folie. Globalement, graphismes, animations et bruitages sont corrects avec une mention spéciale pour certaines nuances de couleur, particulièrement riches pour un jeu cartouche. De même, les résultats sportifs sous la forme d'un journal télévisé (en Rising Sun langage malheureusement) sont très cool et des petites touches de perfectionnisme (comme la possibilité de choisir le maillot et le physique de son champion) montrent que le jeu n'a pas été bâclé. Voilà donc une bonne petite cartouche, pas très originale mais complète, bien réalisée, et surtout, géniale à plusieurs. Si vous avez toujours bavé devant les multi-épreuves des autres machines, vous savez ce qui vous reste à faire. ■

Iggy a une crampe au poignet

... ou sur des pigeons d'argile ?

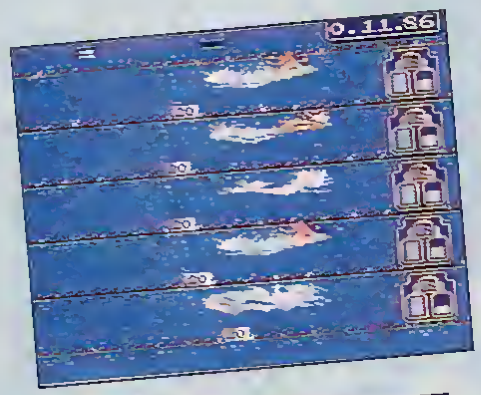
Le tir à l'arc manque un peu de subtilité

COMME À LA TÉLÉ !



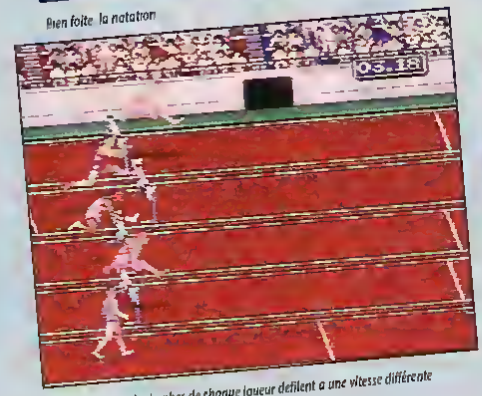
Une petite compète d'aviron ?

Je vooooole !!!

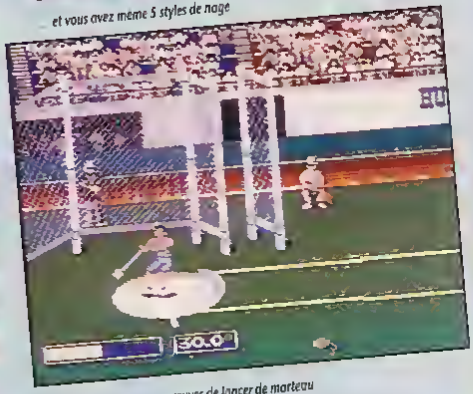


Bien foite, la natation

et vous avez même 5 styles de nage



Lors des courses, les jambes de chaque joueur défilent à une vitesse différente



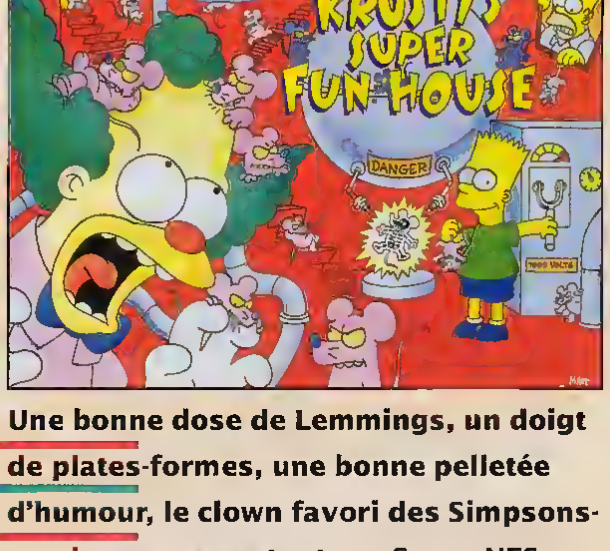
Toujours les mêmes, ces épreuves de lancer de marteau

79%

EN RÉSUMÉ

POWER SPORTS

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 87 %
- Animation : 79 %
- Son : 76 %
- Jouabilité : 79 %
- Difficulté : 40 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 70 % (seul) 90 % (à 5)

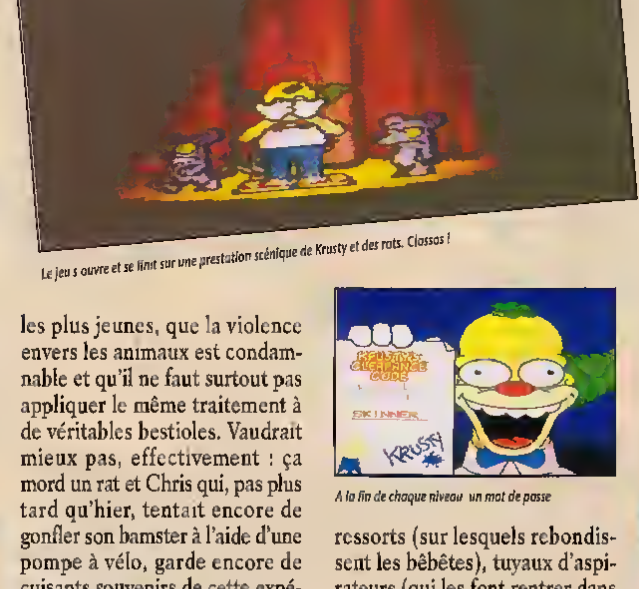


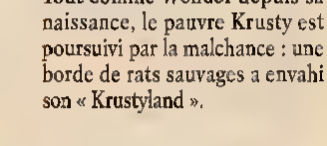
Une bonne dose de Lemmings, un doigt de plates-formes, une bonne pelletée d'humour, le clown favori des Simpsons-maniaques casse tout sur Super NES.

Si, comme toute la rédac de *Player*, vous faites partie des inconditionnels absolus des Simpsons, vous connaissez sans doute Krusty, le clown qui anime l'émission TV favorite de Bart. Tout comme Wonder depuis sa naissance, le pauvre Krusty est poursuivi par la malchance : une horde de rats sauvages a envahi son « Krustyland ».

APPELEZ BRIGITTE BARDOT, BART MARTYRISE LES ANIMAUX !

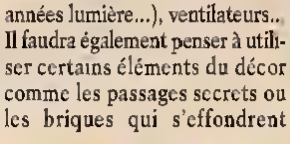
Heureusement, les Simpsons sont venus à son secours avec des souricières d'un genre un peu spécial : il s'agit de gigantesques machines qui se chargent d'anéantir les bestioles en les électrocutant, les faisant exploser et bien d'autres sévices du même acabit. La notice précise d'ailleurs, dans le souci d'avertir les plus jeunes, que la violence envers les animaux est condamnable et qu'il ne faut surtout pas appliquer le même traitement à de véritables bestioles. Vaudrait mieux pas, effectivement : ça mord un rat et Chris qui, pas plus tard qu'hier, tentait encore de gonfler son hamster à l'aide d'une pompe à vélo, garde encore de cuisants souvenirs de cette expérience... Mais je diverge. Revenons à nos moutons, ou plutôt à nos rats qui ont dû oublier leur cerveau au bestiaire : comme leurs cousins les Lemmings (eh oui, il y a une certaine similitude d'inspiration entre ces deux cartouches), les rongeurs marchent droit devant eux et ne peuvent escalader que la hauteur d'une marche. Au-delà, ils butent sur l'obstacle et font demi-tour


Le jeu s'ouvre et se finit sur une prestation scénique de Krusty et des rats. Classos !


Des décors acidulés à souhait

QUART D'HEURE LEMMINGS

Le challenge, les amateurs de casse-tête l'auront déjà compris, consiste donc à leur ouvrir la route jusqu'à la souricière où Bart/Homer/Sideshow/Mel/Corporal Punishment (rayez la mention inutile) les attendent avec un sourire sadique. Pour parvenir à ce but, notre « Baygon » de service doit déplacer des objets qu'il trouve au sein de chaque tableau : blocs, mais également ressorts (sur lesquels rebondissent les bêbêtes), tuyaux d'aspirateurs (qui les font rentrer dans un conduit et ressortir à des années lumière...), ventilateurs... Il faudra également penser à utiliser certains éléments du décor comme les passages secrets ou les briques qui s'effondrent lorsque l'on marche dessus. Comme dans tout bon casse-tête qui se respecte, les problèmes, simples au début, deviennent de plus en plus complexes. Vous serez vite amenés à vous creuser les méninges et à planifier vos coups : utiliser le même bloc plusieurs fois par exemple, ou bien encore créer des échafaudages complexes. Bref, du tout bon pour les amateurs de casse-tête



A la fin de chaque niveau un mot de passe

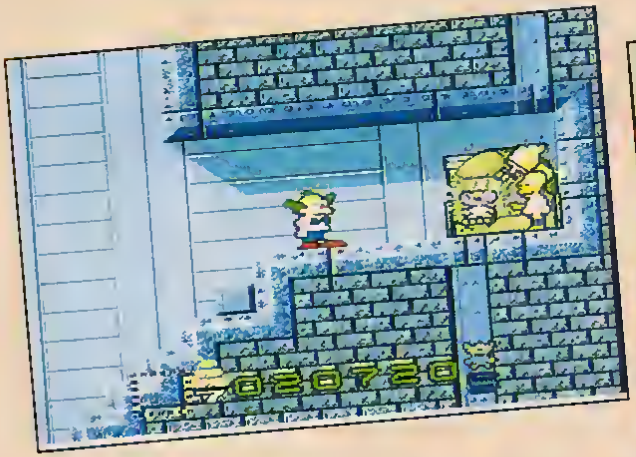
Quand Krusty s'ennuie il esquisse un pas de danse

QUART D'HEURE NOUVEAU

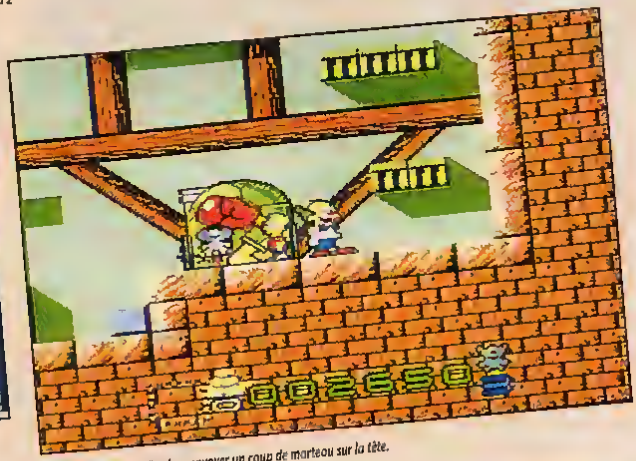
Mais là où Krusty's se démarque vraiment d'un jeu comme Lemmings, c'est dans son mélange unique entre le jeu de réflexion et le jeu de plates-formes. Car les zones à « nettoyer » sont énormes et regorgent de plates-formes, de chausse-trapes et surtout d'ennemis dangereux. S'il est possible d'éviter leurs projectiles en sautant, la seule solution pour les détruire consiste à récolter des balles de plomb, des tartes à la crème et différents bonus cachés dans certains blocs. On avait déjà vu des jeux de réflexion qui, comme Solomon's Key, incluaient un petit côté adresse, mais jamais à ce point. Et c'est tant mieux car ce mélange des genres, parfaitement

Si vous pouviez voir la beauté du scrolling sur plusieurs niveaux

Voici un des premiers tableaux du jeu. Sa taille demeure encore raisonnable et l'action immédiatement compréhensible (un seul bloc de pierre à déplacer pour éviter que les rats restent bloqués dans le trou à la droite de Bart). Par la suite, les choses se corsent et même le poster central de Player ne suffirait pas à abriter le plan de certains des tableaux du niveau 2.



Homer électrocute les rats



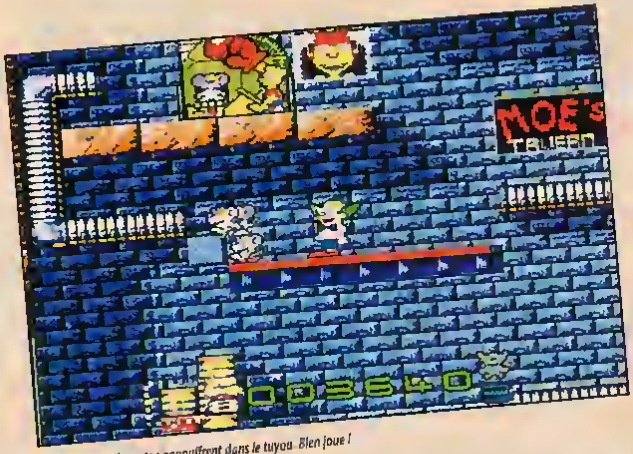
... alors que Bart préfère leur envoyer un coup de marteau sur la tête.

réussi, apporte beaucoup à la jouabilité et donne un soft bien plus marrant qu'un jeu de réflexion pure.

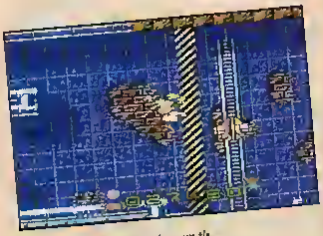
QUART D'HEURE COUP DE CŒUR

Krusty's Super Fun House est tout simplement génial ! Pour peu qu'on aime un peu se prendre la tête, il est impossible de résister à ce jeu magique. Il y a tout dans cette cartouche : de la réflexion, de l'action, des notes d'humour (normal avec les Simpsons), une fidélité au look du dessin animé. Qu'ajouter d'autre dans ces conditions ? Peut-être que les couleurs sont sublimes, que l'animation confine au prodigieux avec des scrollings sur plusieurs plans que « même en les voyant, j'y crois pas, tellement ils sont beaux » et que la musique, type fête foraine, colle parfaitement à l'action. Mon jeu de réflexion préféré sur la Super Nintendo est né : il s'appelle Krusty's Super Fun House. Et si le mode Deux joueurs de Lemmings continue à me faire craquer, je peux vous assurer que toutes mes parties en solitaire seront désormais occupées à chasser les rats dans les couloirs de Krustyland. ■

Iggy, le Homer de *Player*



Grâce au bloc, les rats s'engouffrent dans le tuyau. Bien joué !



Krusty, sonné, vient d'encaisser un tir.

Un petit coup spatial

93%

EN RÉSUMÉ

KRUSTY'S FUN HOUSE

- Console : SUPER N.
- Genre : réflexion/ plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 94 %

Diablement balèzes, ces tortues. Elles ont beau être affublées d'une lourde carapace et n'avoir que trois doigts à chaque main, elles restent néanmoins de véritables acrobates.

Rien ne va plus ! Shredder, atteint de la folie des grandeurs, a subtilisé à la vue de tous la statue de la Liberté (il a beaucoup de place chez lui). Mais nos quatre amis verdâtres n'ont pas l'intention de laisser dame Liberté entre les mains d'un si ignoble personnage. Surtout que, rappelons-le, cette statue a été réalisée en 1886 par deux Français, Frédéric Bartholdi et Gustave Eiffel (celui-là même qui a réalisé la tour Eiffel), qui l'ont offerte aux États-Unis. C'est pas un petit cadeau, hein ? Et on ne va pas se le laisser dérober comme ça.

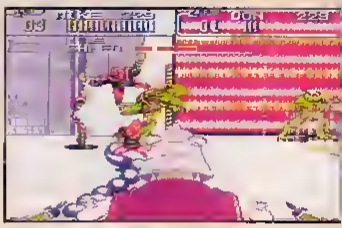
TORTUES NINJA, TORTUES NINJA...

Comme cela devient de plus en plus souvent le cas, les menus d'options de Turtles IV sont hyper-complets. Et c'est tant mieux. Ainsi, vous pouvez choisir, notamment, de jouer seul ou à deux, de vous opposer à un ami (qui ne le restera pas longtemps) dans un mode Versus ou bien de participer à une épreuve chronométrée où vous devrez éliminer le plus grand nombre de méchants en un minimum de temps. Pas mal tout ça. Ces choix effectués, vous n'avez plus qu'à incarner votre tortue préférée et à partir à l'assaut des **dix niveaux** de ce beat them up haut en couleur.

Krang s'empare de la statue de la liberté sous les yeux ahuris de la foule

COWABUNGA !

C'est parti ! Votre aventure commence en ville. Là, vous ferez la connaissance des sbires de base de Shredder : les **simples Ninjas**. Vous devrez vous les farcir tout au long du jeu, alors apprenez à contrer leurs attaques. Selon la couleur de leurs vêtements, ils agissent différemment. Les violets sont les plus faciles à buter, les rouges se protègent constamment, ceux qui sont habillés de blanc vous assènent des coups de nunchaku etc. Vous apprendrez rapidement à adopter, face à chacun, la tactique qui convient. N'hésitez pas à vous emparer des bonus qui traînent en chemin et, en particulier, récupérez toutes les pizzas que vous pourrez trouver. Elles vous regonflent à bloc. Arrivé à la fin du premier niveau, vous ferez la connaissance de son boss : Baxter. Cet homme-abeille à la chevelure de feu (moi 'y en a avoir lu Rahan) ne devrait pas vous poser de problèmes. Ensuite, après avoir traversé de ténébreux égouts, vous vous retrouverez dans le technodrome, où vous attend Shredder. Déjà, vous dites-vous ? Oui, mais vous le connaissez, il aime bien se ramener en plein milieu du jeu pour se casser et revenir plus en forme que jamais à la fin. Ainsi, lorsque vous lui aurez fait comprendre qui est le maître du technodrome, il s'en ira, mais il vous jettera un sort en même temps. Un sort qui vous fera voyager de dangereuse façon dans le temps...



Dans son engin de mort, Shredder vous tire dessus et essaie de vous attraper avec des pinces rétractables

« I'M A POOR LONESOME TURTLE... »

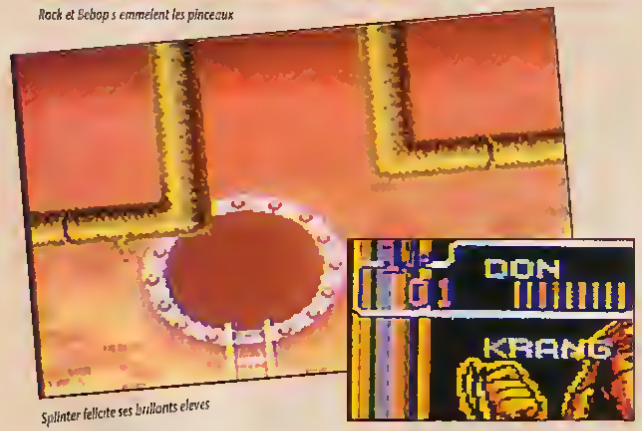
Shredder ne fait pas les choses à moitié. Votre saut dans l'espace-temps vous a ramené à l'âge de la préhistoire, où vous retrouvez Slash, un de vos belliqueux ancêtres. Méfiez-vous de lui, il est très difficile à avoir. Ensuite, c'est sur le pont d'un bateau pirate que vous vous retrouvez. Puis, le rhino-corsaire vaincu, vous êtes transporté en 1885, au **Far-West**, où un crocodile musclé vous attend. Pffiou !!! Ce sera tout ? Ah, non non, ce n'est pas tout. Après cette tumultueuse exploration du passé, direction **2020**. Perché témérairement sur une espèce de skate volant, vous filez à toute vitesse sur une route peuplée de Ninjas hargneux et vous retrou-

Paf ! Michaelangelo vient de se manger la planche

Sur le pont du bateau pirate, anticipez les tirs du vaisseau ennemi pour ne pas vous faire écraser par un boulet.

En 2020, les tortues sillonnent un parcours à la F Zero

Rock et Bebop s emmelent les pinceaux



Splinter felicite ses brillants eleves

Nos bien aimees tortues enfermees dans des bulles

vez rapidement face à Krang, un robot androïde à l'imposante carrure. Ce n'est qu'une fois ce vilain remis à sa place que vous retournerez à notre époque afin d'affronter Shredder dans un ultime et terrifiant combat.

TESTÉ ET APPROUVÉ

Il n'y a pas de grandes réserves à émettre quant à la qualité de Turtles IV. Sa réalisation nickel ne saurait souffrir aucune critique. Autre atout : le nombre de mouvements offensifs des tortues, extrêmement étendu, permet de varier les plaisirs et de bastonner de différentes manières. Je ne dis pas ça parce que je suis un sauvage, je dis ça parce que je suis un esthète. Le jeu à deux, en particulier, permet d'effectuer de superbes chorégraphies meurtrières. Bref, si vous aimez la baston et les petites bêbêtes verdâtres (non, Iggy, on ne parle pas de toi !), vous savez ce qu'il vous reste à faire ■

Chris, cherche à revendre sa carapace (peu servie, bon état...)

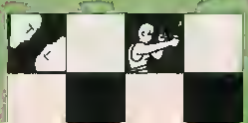
ÇA C'EST DU ZOOM !

89%

EN RÉSUMÉ

TURTLES IN TIME

- Console : SUPER N.
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 89 %



Maître Higgins esquisse ses premiers pas de danse sur Super Nintendo. Et l'affaire se métamorphose vite en une chorégraphie digne d'un show de Michael Jackson. Waouh !

Les aventures de Higgins, l'inimitable héros de la série des Adventure Island, obéissent à un mémorial inébranlable. Premier acte : sa fiancée (ou ses enfants parfois, histoire de varier un peu) a des problèmes. Deuxième acte : Higgins prend son courage à deux mains, saute sur des milliers de plates-formes, visite des îles paradisiaques, affronte des monstres plus rigolos que franchement effrayants et emprunte les moyens de transport les plus inimaginables. Troisième acte : il retrouve la belle, se marie avec elle et ils ont beaucoup d'enfants (« Oh, il a un gros nez, comme son papa ! »). D'accord avec les mauvaises langues, c'est effectivement le degré zéro du scénario mais les Adventure Island ont suffisamment de charme pour faire passer la pilule. Démonstration brillante (je sais, je suis trop modeste) en deux pages : suivez le guide et à vot' bon cœur m'sieurs dames !

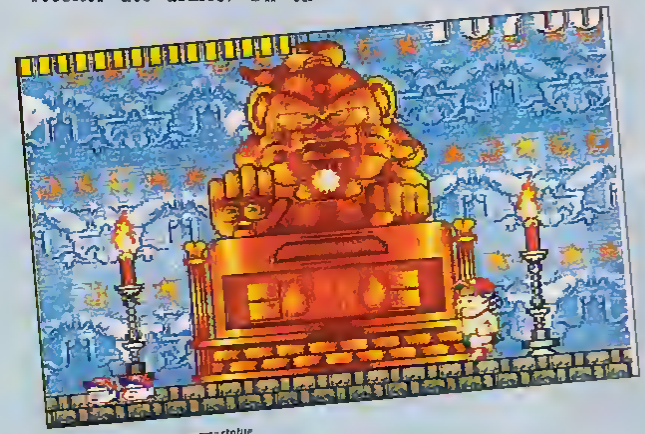
ON SE CROIRAIT AU TROCADÉRO

Fidèle aux traditions, Higgins s'en va donc à la recherche de Dark Cloak, l'horrible petit gnome qui lui a ravi sa belle (ou

Les becs de gaz ne demandent qu'à vous cramer les moustaches

plutôt, cette fois-ci, l'a transformée en pierre). Une caractéristique de ce jeu étonnera les vieux routards du jeu de plates-formes : Higgins perd en effet des points de vie régulièrement, sans même se faire toucher. Afin de lui éviter la mort, il faudra donc régulièrement manger des bonus (d'ailleurs représentés sous des apparences très appétissantes. On en mangerait !). Évidemment, Higgins, s'il commence sa quête nu comme un nouveau-né, peut récolter des armes. On en dénombre deux : le boomerang et la bache. Mais, en récoltant quatre armes similaires, il est possible d'obtenir une arme à feu bien plus efficace. Les armes ne constituent heureusement pas le seul bonus : en cours de route, Higgins peut sauter sur des skate-boards et se lancer dans une chevauchée infernale. L'intérêt de ce moyen de transport est double : d'une part, il permet

Au milieu du second level, une enorme baleine devore Higgins



Le boss du level 1 est une enorme statue

Higgins fait son entrée en zoom. Classieux !

... qui finit dans son estomac.

d'augmenter sa vitesse de déplacement et d'autre part, il permet d'encaisser un coup sans mourir. « M'ouais (encore eux !), maugréeront les mauvaises langues, tout cela m'a l'air bien classique ! » C'est oublier les trois éléments qui rendent Super Adventure Island irrésistible.

PLAY IT AGAIN, SAM

D'abord, il y a l'incroyable **humour** de son univers : pingouins dandinants, phoques gonflés à l'hélium, becs de gaz à pattes, sauvages armés de lances, anguilles électriques à l'air ahuri,

Des paysages naïfs mais réussis

pieuvres portant un coquillage en guise de chapeau, squelettes vivants... Un vrai festival de fun et de non-sens ! Tout aussi appréciable, la **variété de l'action** : les paysages traversés changent plusieurs fois par niveau et on n'a pas le temps de s'ennuyer une seconde, tant il faut enchaîner des actions différentes à la suite. D'ailleurs, pour faire face à la variété de ce nouveau challenge, Higgins récolte un nouveau saut : en s'accroupissant puis en se livrant à une extension, l'indigène peut bondir au-dessus des dangers les plus coriaces. Mais là où Super Adventure Island cartonne tout, c'est au niveau de la **réalisation** : pour leur première réalisation sur Super Nintendo, les petits gars de chez Hudson nous en mettent plein la tête et nous prouvent avec éclat qu'ils maîtrisent la 16 bits de chez Nintendo comme des dieux. Les graphismes, naïfs mais particulièrement travaillés, s'affichent avec des nuances de couleur canon. L'animation exploite impeccablement les possibilités de la console avec, en particulier, une intro à base de zoom (Higgins déboule du fond de l'écran) de toute beauté et quelques ennemis de très bonne taille. Mais c'est surtout de la **bande sonore** que vient la surprise : comme l'écrivait si bien notre ami Crevette dans un Made in Japan précédent, Super Adventure Island transforme votre Nintendo 16 bits en vrai CD. Car il n'y a pas de meilleur qualificatif pour décrire la qualité et le rendu hallucinant de ces musiques. On en viendrait presque à jouer à ce jeu uniquement pour le plaisir des oreilles.

Les pingouins se prennent pour Honda de Street Fighter II

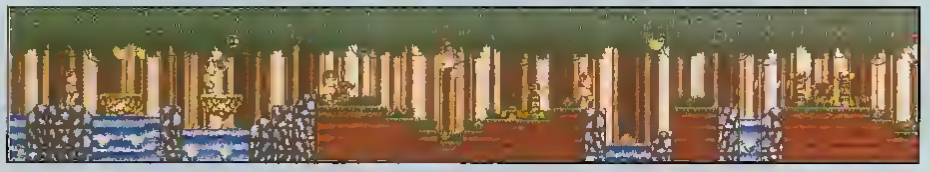
Les petits ennemis ne sont pas les moins dangereux vous avez essayé de viser un si petit sprite ?

HIGGINS FAIT ENCORE L'INTERESSANT

Vous ne pouvez pas dire qu'on ne soigne pas les contrastes chez Hudson !

Alors qu'importe que Hudson ne se renouvelle pas beaucoup d'un Adventure Island à l'autre. Beau, marrant et jouable, Super Adventure Island a tous les atouts en main pour faire fondre les possesseurs de Super Nintendo. Allez Higgins, rejoue-nous encore ta musique et on est avec toi ! ■

Iggy, les oreilles en fête



Chaque sous level de Super Adventure Island dispose de ses propres décors. Cette seconde moitié du niveau 1-2 vous propose, au milieu d'indigènes et d'insectes tropicaux, de vous livrer à une petite séance de saut au milieu de plates-formes mouvantes

89%

EN RÉSUMÉ

SUPER ADVENTURE ISLAND

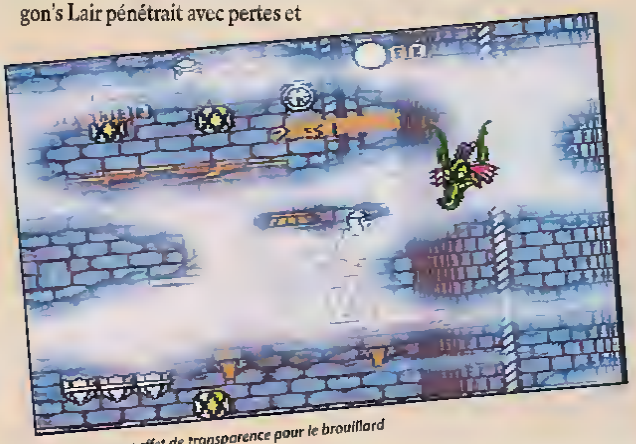
- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 98 %
- Jouabilité : 91 %
- Difficulté : 73 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 94 %

DRAGON'S LAIR

Parti d'un dessin animé. Dragon's Lair vient tout juste d'arriver sur la Super Nintendo... La boucle est-elle bouclée ?

Parti d'un dessin animé, Dragon's Lair vient tout juste d'arriver sur la Super Nintendo... La boucle est-elle bouclée ?

Rien que d'évoquer l'illustre nom de Dragon's Lair et resurgit déjà un nombre incalculable de souvenirs. Notamment ma première rencontre avec ce titre mémorable : c'était dans un café, il y a environ huit ans ! J'étais encore un little kid, et du haut de mes trois pommes, j'ai découvert une borne d'arcade incroyable. Au lieu des traditionnels graphismes pixélisés (et ils étaient vraiment primaires à cette époque), je découvris un dessin animé interactif ! Eh oui, Dragon's Lair pénétrait avec pertes et fracas dans le monde de l'arcade, en étant le premier jeu sur Compact Disc vidéo. Alors certes, le jeu manquait sérieusement de Gameplay, et le joueur n'intervenait qu'une fois par tableau, pour y exécuter une commande trop simple (haut, bas, droite ou gauche !). Mais c'était tellement beau, qu'il demeure gravé dans mon esprit, comme pour tous ceux qui l'ont remarqué à l'époque. Depuis, Dragon's Lair a été adapté sur pratiquement toutes les machines de la planète, et reste sur une très belle version NES. On ne l'attendait plus que sur Super Nintendo... Eh bien voilà, c'est fait.



Mettez le super effet de transparence pour le brouillard

Au fur et à mesure de votre progression, les levels s'affichent sur le plan général

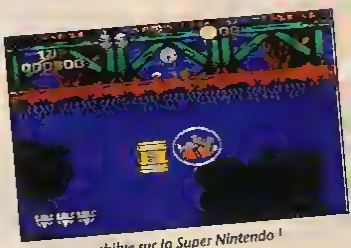
C'EST LA MOQUETTE QU'A PRIS... C'EST FINI ?

Vous commencez certainement à le savoir, Dirk est un anti-héros complet ! Pour exemple, à chaque fois qu'il essaye de passer un moment cool avec la princesse Daphnée, qui n'est autre que sa dulcinée, la pauvre se fait kidnapper. Donc, cette fois-ci, on n'y échappe pas, et Dirk part à sa recherche, armé de son épée fétiche. Cela va être un sacré boulot !

Le serpent est animé en rotation hard !

CONTRAIREMENT À FRANCE 3, DRAGON'S LAIR EST EN COULEURS !

Comme vous pouvez l'imaginer, les graphismes et la bande sonore vont jouer un rôle important dans cette version Super Nintendo. Mais le jeu en lui-même a le mérite d'être complètement différent de toutes les adaptations précédentes de Dragon's Lair. On peut même dire que, dans la série des jeux de plates-formes, celui-ci est assez particulier. Tout fonctionne par tableaux dont il faut trouver la sortie. Car, c'est classique dans Dragon's Lair, vous êtes dans le château de votre pire ennemi, et vous devez retrouver l'endroit où est retenue Daphnée. Seulement voilà, ce n'est qu'après avoir com-



Dirk est amphibie sur la Super Nintendo !

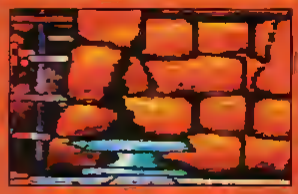
Dirk saute d'une drole de façon

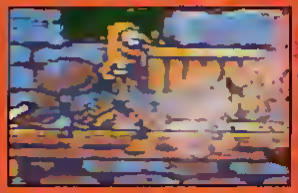
pléte les trois premiers tableaux que l'on s'aperçoit que l'on tourne en rond ! Eh oui, les tableaux possèdent deux sorties, et, à chaque fois, il faut trouver celle qui vous dirige vers un nouveau tableau... Bonsoir les pièges, et les faux espoirs !

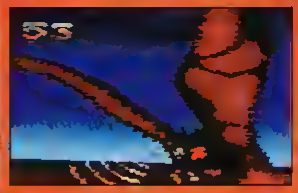
ATMOSPHEAR

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'atmosphère que dégage chaque tableau, est assez « strange », voire glauque ! Des monstres bizarres surgissent de nulle part et une musique flippante vous accompagne dans le moindre de vos mouvements ! Pour se défendre, deux solutions : l'épée ou une arme que l'on trouve sous forme de bonus à certains endroits. Côté bonus d'ailleurs, on trouve aussi des Points armure, qui sont comptabilisés en bas de l'écran. À chaque fois que vous êtes touchés par un ennemi, vous perdez un nombre variable de Points armure (cela dépend de la force de l'adversaire). Et quand vous n'avez plus de points armure, vous êtes mort ! Au chapitre des curiosités, on notera que certains tableaux sont en partie immergés, et que Dirk se retrouve dans une bulle qui le protège, pour évoluer sous l'eau.

ENNEMIS CHOISIS !







DRAGON'S LAIR DE QUOI ?

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'appréciation de ce jeu est plutôt mitigée. Au premier coup d'œil, on se laisse tout de suite bluffer par les sublimes graphismes, la musique d'excellente qualité et les divers effets visuels inédits de la Super Nintendo (zoom, rotation, effet de transparence) utilisés à bon escient. Mais quand on y joue de plus près, on note de petits détails comme la stupidité du password (on peut dire qu'il est inutilisable, c'est une telle gageure de rentrer le code !), les glissements énervants et inutiles de Dirk dans ses déplacements, et une gestion des collisions qui n'est pas parfaite (les ennemis qui meurent ou qui vous blessent à trois ou quatre pixels du personnage, moi cela m'énerve !). Bref, on obtient un bon petit jeu, sans plus. Dommage, car avec une meilleure finition, cela aurait pu donner un mégahit ■

Crevette, qui s'en va retrouver sa Daphnée..

85%

EN RÉSUMÉ

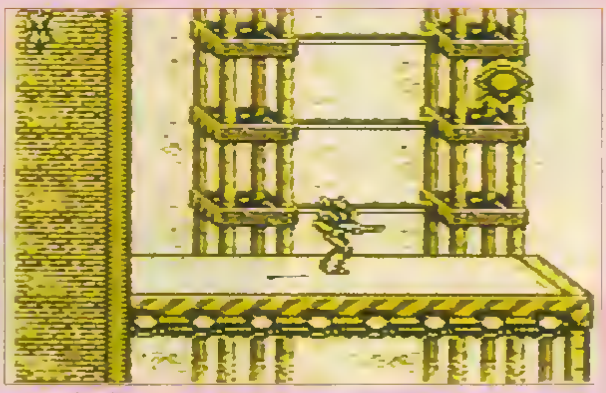
DRAGON'S LAIR

- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 94 %
- Animation : 89 %
- Son : 91 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 81 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 82 %

Me voilà, perdue, abandonnée, solitaire, seule quoi ! Avec mon fusil mitrailleur pour toute compagnie. Le pire, c'est que je suis un robot... et que je dois affronter des centaines d'extra-terrestres pour ce qui est un des plus durs beat them up de la Game Boy.

L'agence de tourisme m'avait pourtant dit que les îles Galga étaient ce qui existait de plus cool en cette année 2633. Tu parles de vacances... Remarque, un nom de pays pareil, « la galaxie de l'Apocalypse », ça aurait dû me mettre la puce à l'oreille. Je me suis fait eu, moi le robot de combat RD008, et me voilà paumé sur les cinq niveaux de Probotector, toujours en train de courir, pour décimer la « Vipère noire » et ses troupes d'Aliens. Protecteur, protecteur, 'y a des jours je vous jure où on a pas intérêt à oublier ses réserves de munitions. Parce que des missions, j'en ai accomplies pas mal, mais celle-ci, c'est pas du gâteau. Je me demande même si ce beat them up n'est pas un des plus difficiles qui soient. Vous allez aussi en baver, je vous le dis, mais au point de vue fun, le résultat est garanti.

Je rampe certes, mais il ne me touche pas

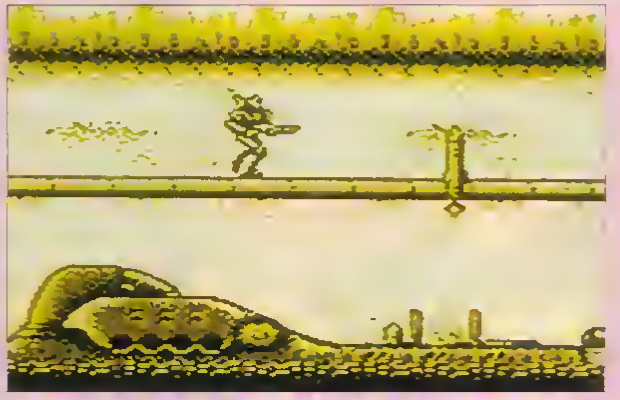

Des araignées volantes aux faisceaux meurtriers

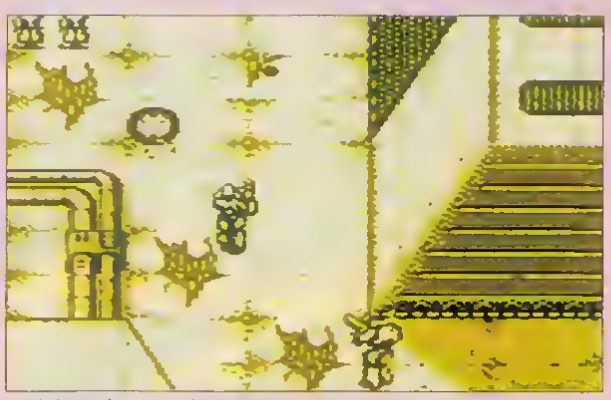
DES SCROLLINGS DANS TOUS LES SENS

Je débute ma mission au pas de course dans un scrolling horizontal. Ma mitraillette tire dans tous les sens sans s'arrêter. Ça fait du bruit, le pied. Sept directions de tir sont possibles et comme les ennemis sont partout, je les utilise tous. Ces s... se sont planqués sur des plates-formes, d'autres déboulent de partout, ils ont armé des canons et des lance-missiles en l'air accrochés à des pylônes. J'aimerais bien être un robot-chat, avoir neuf vies, mais je n'en ai que trois et dès que je suis touché, je meurs. Les optimistes disent que c'est cool de recommencer au début, ça permet de visualiser le terrain... Ouais, moi le niveau 1, je le connais par cœur et j'aurais bien aimé un peu plus de Continue pour le traverser moins souvent. Mais bon, à chaque fois je fais une hécatombe d'Aliens et je râle, je râle, mais je ne m'en lasse pas. Tiens, prends ça, je suis sûre que dans le civil, t'es concierge et que tu gueules quand on fait du bruit dans l'escalier. Y a pas de doute, ça défoule ! Au niveau 2, l'entreprise se corse, le scrolling devient vertical et l'action est vue du dessus. Plus question de faire des sauts périlleux en tirant sur tout ce qui bouge, là il faut slalomer entre les machines de combat blindées et autres unités d'artillerie, et viser à droite et à gauche sans se laisser surprendre par les soldats qui déboulent d'on ne sait où... Ma mitrailleuse rend l'âme, elle me réclame des options. Qu'à cela ne tienne, y en a plein.

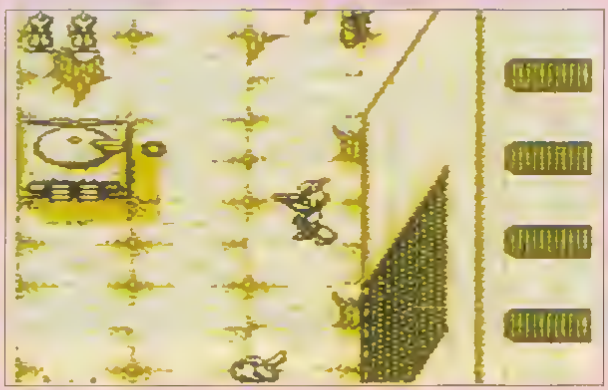
POWER UP, SERVEZ-VOUS

Au début, j'ai cru que c'étaient des ovnis... puis ne voyant pas d'op-


Un boss de fin de niveau, arme petite guerre



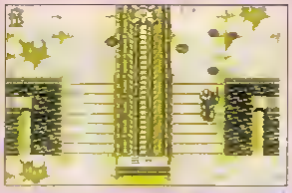
Vue de dessus, plus question de sauter



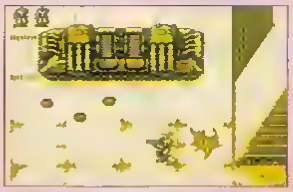
Ils déboulent de partout au niveau 2

tions, j'ai tenté de les dégommer en tirant au-dessus de moi quand elles apparaissaient. Mes essais ont été fructueux et j'ai vu tomber des sortes de petites ailes avec une initiale inscrite, quand elles ne restaient pas bloquées sur des plates-formes inaccessibles. Quand ça vous arrivera, vous comprendrez la haine. La première option, avec un petit « S », permet de lancer des balles multiples dans trois puis cinq directions. Le champ d'ennemis atteint est bien plus large. La deuxième, petit « F », se cantonne aux quatre directions simultanées de tirs multiples. Sympa. La « H » est ma préférée : les balles sont automatiquement guidées vers leurs cibles. Plus besoin de réfléchir et idéal pour les boss. Au top de l'efficacité, je lance même des bombes. En tout j'ai traversé trois niveaux à scrolling horizontaux et deux verticaux. Les reptiles rampants m'ont donné du fil à retordre, mais j'ai enfin atteint le labo de la Vipère, ses araignées de la mort, son gardien cyborg et la Vipère en personne. Je me suis éclatée pendant cette mission, tout était si fluide, si net. J'ai perdu dix ans dans l'histoire, c'était difficile, mais je ne regrette rien. Prévenez vos amis que vous allez partir pour de longues vacances et embarquez pour les îles Galga, version Game Boy de Probotector. ■

Miss VTM

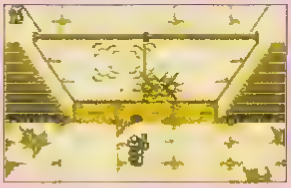


Difficile de traverser cet escalier roulant à contre sens

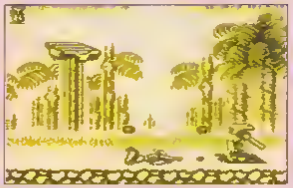


Un tank de base a deux canons

Boss du niveau 2, large et percutant de partout.

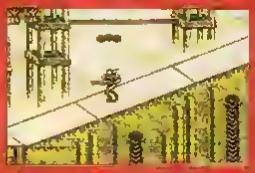


Pour ouvrir, faites sauter la porte !

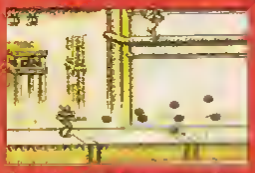


Le soleil, les palmiers, et les ET sous le sol

DES SORTES DE TIRS



Première option, tir à trois p[illegible] a[illegible]es multiples



Une puiss[illegible] aucune chance

[illegible] se fatiguer, les balles sont téléguidés

Des bombes, carrément

85%

EN RÉSUMÉ

PROBOTECTOR

- Console : GAME BOY
- Genre : beat them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 65 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 80 %

Et but ! Allez les bleus ! Allez...

La traditionnelle phase des penalties en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire

Après l'excellent Super Soccer, est-il vraiment raisonnable de faire d'autres simulations de football sur Super NES ?

Du CPC au Commodore 64, en passant par l'Amiga, Kick Off fut l'une des toutes premières simulations de football sur micro. Depuis, il a été adapté sur presque toutes les consoles (à part la Neo-Geo !...). Super-logiquement, voici la super-adaptation sur la Super Nintendo, toutefois n'allez pas vous super-planter : elle s'appelle Kick Off tout court, super-modeste !

UNE AVALANCHE D'OPTIONS

Comme dans toute simulation sportive, l'utilisation des options représente un passage obligé avant le match. Ici, les amateurs seront servis : le mode Option est complet et présente toutes les subtilités inhérentes au football. Du plus simple au plus compliqué, vous pourrez construire votre équipe en choisissant : le pays, la ville, le nom de l'équipe, le nom des joueurs, la couleur du maillot, la position de chaque joueur, leur niveau d'aggressivité, la tactique de l'équipe (différente en attaque et en défense), vous pourrez affecter joueur par joueur le marquage d'un adversaire précis !

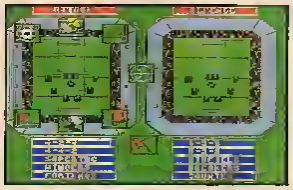
Les options d'ordre général sont tout aussi complètes : la durée du match, le type de compétition, le niveau de difficulté, le vent et même l'acuité de l'arbitrage sont modulables.

BON ! ÇA Y EST, ON PEUT COMMENCER !

Après vous être pris la tête (surtout les premières fois) sur les options, c'est avec plaisir et soulagement que l'on voit SON équipe pénétrer sur le terrain. Les partis pris de toutes les versions de Kick Off sont encore une fois présents : le terrain, à l'échelle des joueurs, est vu horizontalement avec un **scrolling multi-directionnel**. Deuxième parti pris : le ballon ne se verrouille pas au joueur qui l'attrape : le contrôle se fait en poussant ou en dribblant la balle, on peut donc la perdre à chaque instant, rien qu'en changeant de direction brutalement. Réaliste a priori, la jouabilité n'est hélas pas très bonne : les joueurs évoluent tellement rapidement que le contrôle du ballon est parfois hasardeux. Fluide mais trop rapide, cet inconvénient suffit à gâcher un peu le plaisir de jouer. Dommage ! Un entraînement d'une longueur inhabituelle est necéssaire pour maîtriser ce jeu : quand même un bon soft pour les fans de foot... et de Kick Off. ■

Tout à fait Ugly

Option joueurs : affectez un rôle et un marquage précis à chaque membre de l'équipe



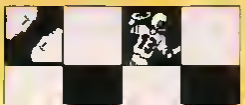
Option tactique : différente en attaque et en défense

70%

EN RÉSUMÉ

KICK OFF

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Animation : 70 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 50 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 60 %

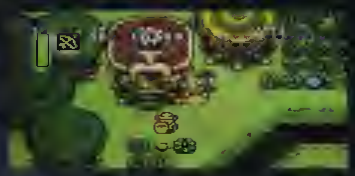


COMBIEN DE TEMPS VOUS FAUDRA-T-IL POUR FINIR ZELDA III ?

ELDA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

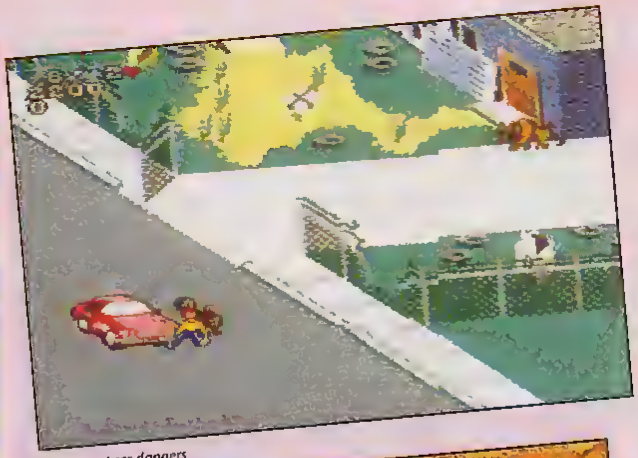
Rien de prévu pour le prochain millénaire ?
Parfait. Appuyez sur le bouton "start".
Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.
Pas une minute de répit.
Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.
Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.



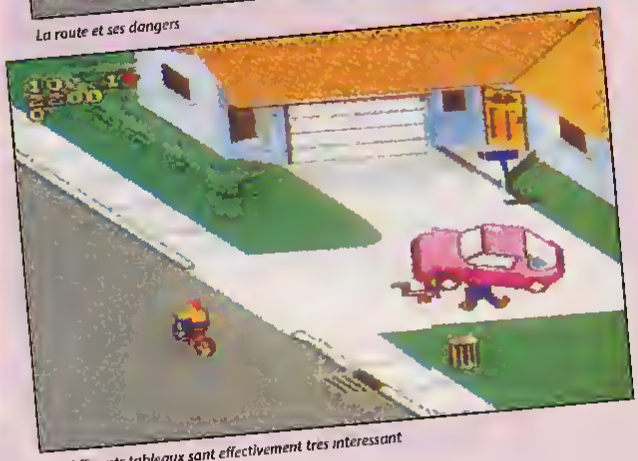
Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.
Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.
Dans vos chaussures d'élase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.

Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez possession de l'Epée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines.
Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.

PAPERBOY 2



La route et ses dangers



Les différents tableaux sont effectivement très intéressant

Eh zut ! rev'là Paperboy... Chaque fois, on espère que c'est la dernière, et l'on finit toujours par le retrouver sur une nouvelle machine. Désespoir...

À tous les éditeurs de la planète, mes collègues et moi nous unissons pour vous hurler ce message de tristesse : « on ne veut plus de Paperboy ! ». Y en a assez, c'est chaque fois la même chose. On a eu droit à pleins de versions sur tous les micro-ordinateurs, sur toutes les consoles, et je suis sûr qu'ils seraient prêts à nous le resservir sur les CD-rom. Eh bien non ! c'est trop facile. Nous avions déjà tiré la sonnette d'alarme pour les versions Game Boy et Megadrive, mais rien n'y fit, puisque le voici maintenant sur Super Nintendo. Il est temps de mettre les choses définitivement au point : cela ne sert à rien de l'adapter d'une machine à l'autre, car c'est l'un des plus vieux jeu du marché, et rien qu'à le voir, ça me fatigue le cerveau.. Alors stop !

SUPPLÉMENT BEURRE-CORNICHONS

Au risque de me répéter, rappelons que les Paperboy sont les teenagers qui distribuent les journaux en vélo, avant d'aller à l'école, pour se faire de l'argent de poche. Le but du jeu consiste donc à envoyer des exemplaires de la gazette locale dans les boîtes aux lettres des maisons abonnées, en négligeant les autres, et en évitant les divers obstacles (voiture, chien enragés, plaques d'égout...) qui se dressent devant les roues de votre bicross. La vue sinusoïdale, la lourdeur et l'imprécision des commandes, la lenteur de l'action, le manque total de réflexion ou d'humour, en font depuis ses premières apparitions jusqu'à aujourd'hui, l'un des jeux les plus monotones et les plus ennuyant à jouer qui soient ! Et pourtant, c'est celui qui compte le plus de versions, toutes machines confondues (au terme d'une lutte effrénée avec California Games qui assure bien aussi dans ce domaine). Donc, si par malchance vous croisez un quelconque Paperboy (1 ou 2), détournez votre regard et passez à autre chose, car cela n'en vaut vraiment pas la peine. ■

Crevette,
nettoyeur (comme Victor)

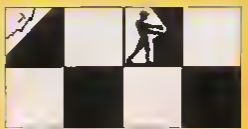
Des graphismes assez pauvres

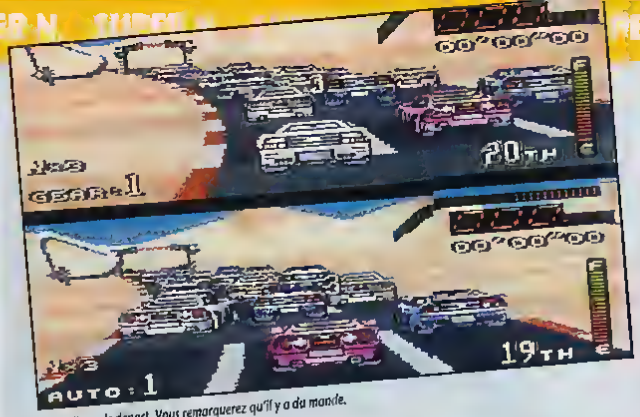
30%

EN RÉSUMÉ

PAPERBOY 2

- Console : SUPER N.
- Genre : arcade
- Graphisme : 25 %
- Animation : 59 %
- Son : 24 %
- Jouabilité : 45 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 25 %
- Player Fun : 20 %





Sur la ligne de départ. Vous remarquerez qu'il y a du monde.

Ou comment, à bord de votre bolide hyper-performant, vous ne pouvez vous empêcher de bayer aux corneilles.

Connu sur micro sous le nom de Lotus Turbo Esprit Challenge, voilà l'adaptation de ce jeu de course sur Super Nintendo. Le principe est simple : vous choisissez une voiture et, à bord de celle-ci, vous devez parcourir les circuits de 8 pays différents.

VROUM VROUM...

Comme vous pouvez le remarquer sur les photos, l'écran de jeu est divisé en deux, ce qui signifie que l'on peut jouer... à deux. C'est sympa ça. Il est à noter que, même lorsque vous jouez seul, l'écran reste splité, la deuxième fenêtre étant occupée par un véhicule dirigé par la console.

Bon, assez tergiversé, lançons-nous dans la course maintenant. Faisant vrombir la puissante mécanique de ces bêtes de course, les pilotes s'élancent. Première constatation, ça va vite, très vite. Lorsque le turbo est déclenché, c'est même trop rapide. Il n'y a pas de conduite. On essaie juste de rester sur la route. Deuxième constatation, la visibilité est moyenne. La route subissant de constantes montées et descentes, il n'est pas rare d'être surpris par l'apparition soudaine d'un virage. De même, on a souvent du mal à repérer l'endroit des stands (signalés par des bidons alignés que vous vous mangez une fois sur deux) et cela fait perdre du temps. Troisième constatation, plus j'avance dans la rédaction de ce test, plus je me rends compte que ce jeu est sans intérêt.

Le choix de votre véhicule

LE MOTEUR A CALÉ ?

Voilà l'exemple type du jeu pas complètement nul mais franchement inintéressant. Les courses se suivent et se ressemblent, les collisions entre voitures sont minables (un petit « toc » et c'est tout) et, même si l'effet de vitesse est correctement rendu, on est loin de ressentir les frissons d'un F-Zéro (au hasard). Le jeu à deux n'apporte pas non plus grand-chose et, comme en plus la réalisation de Top Gear est très moyenne, on peut conclure en proférant haut et fort un « Bouh ! » retentissant. ■

Le joueur 2 s'arrête aux stands.

Course de nuit, phares allumés

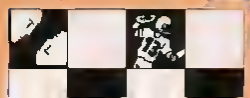
Chris, 2' 52" 74 à Big Blue

49%

EN RÉSUMÉ

TOP GEAR

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 40 %
- Animation : 88 %
- Son : 77 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 33 %
- Player Fun : 26 %



DANS QUEL ETAT SEREZ-VOUS APRES STREETFIGHTER II ?

SUPER NINTENDO

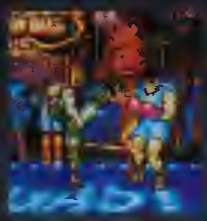
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Aïe, aïe, aïe !

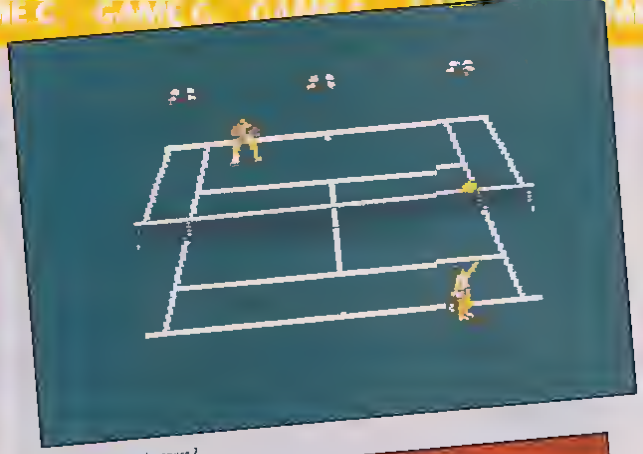
Quand on perd dans Streetfighter II, ça fait vraiment très mal. Dites-vous bien que 8 combattants, les plus méchants, les plus monstrueux, les plus abjects qui soient, et 4 maîtres d'Arts Martiaux vous attendent. Leur mission : vous démolir, vous écraser, vous envoyer aux oubliettes.

En supposant qu'ils soient de bonne humeur !

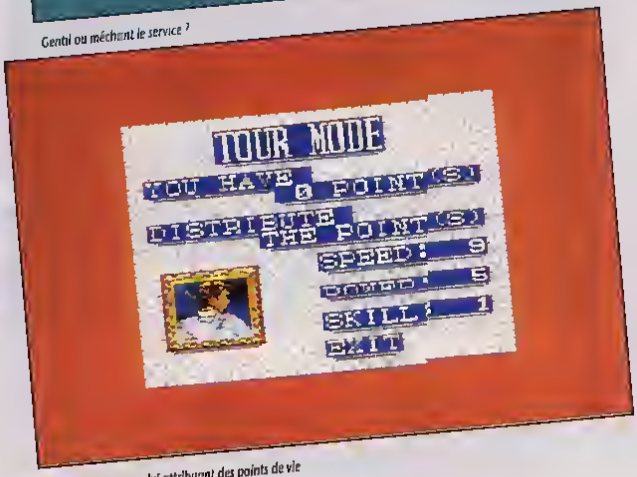
Pour éviter la salle des urgences, à vous d'utiliser les 6 possibilités de combat qui existent sur les manettes de la Super Nintendo, du retourné en passant par la fusion offensive. À vous de jongler avec les subtilités d'attaque, des plus simples aux plus puissantes.



Les mordus des jeux d'arcade ont déjà pu goûter aux délices de Streetfighter II. La version de Super Nintendo est tout aussi forte. En un mot, préparez-vous à être KO.



Gentil ou méchant le service ?



Créez votre perso en lui attribuant des points de vie

Dans le cadre de notre grand jeu « Zéro différence », Wimbledon passe de la Master à la Game Gear. Copieuse, va !

Comme son nom le laisse à peoser, Wimbledon n'est pas un jeu de pétanque guatémaltèque mais une simulation du sport de Lacoste (le joueur, pas le polo). Coup de chance pour les Game Gear fans, le premier tennis à avoir les honneurs de leur console n'est autre que la copie, pixel par pixel, du meilleur jeu du genre tournant sur 8 bits.

DE TOUT POUR TOUS

Qui dit simulation sportive dit forcément foule d'options : seize joueurs aux caractéristiques différentes (avec possibilité de créer ses propres champions en répartissant des points d'adresse, de vitesse, de puissance de frappe comme dans un jeu de rôles), trois types de terrain, deux modes de jeu (de l'Entraînement au Grand chelem), rien à dire, il y a tout ce qu'il faut. C'est toutefois en cours de partie que l'on réalise la qualité de Wimbledon : animation ultra-rapide, beaux graphismes et jouabilité impeccable, les parties deviennent vite acharnées, d'autant que plusieurs modes à deux joueurs sont proposés. Vous pourrez ainsi choisir entre affronter un copain en simple ou au contraire faire alliance avec lui au sein d'un double contre la machine. Game Gear oblige, les parties à plusieurs s'effectuent chacun sur sa console grâce au câble de communication.

La balle vole toujours à vitesse grand V.

SI CE N'EST TOI, C'EST DONC TON FRÈRE

Inutile de vous faire un dessin : Wimbledon Tennis, excellent sur Master, est tout aussi excellent sur Game Gear. Meilleur même puisque la possibilité de jouer chacun sur son propre écran lors des matchs à deux joueurs humains, privilège des portables, apporte un « plus ». Et comme la ludothèque de la portable couleur ne comportait pas encore de tennis, on aurait vraiment tort de faire la fine bouche. ■

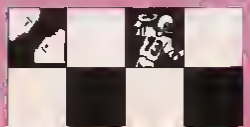
Iggy, aime bien la pétanque guatémaltèque aussi

92%

EN RÉSUMÉ

WIMBLEDON

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 76 %
- Animation : 86 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 92 %



Dangereux de faire l'extérieur à l'entrée d'un virage.

La conversion Master System de Super Monaco GP II n'était pas terrible, son passage sur la Game Gear est-il de meilleur qualité ?

Qui ne connaît pas le légendaire Super Monaco GP ? À l'annonce de la sortie d'une deuxième édition de cette simulation de F1 à laquelle Ayrton Senna lui-même a donné sa signature, la rédaction se mit à guetter son arrivée. Dans la version 16 bits de Super Monaco GP II, aucune amélioration sensible n'a été apportée et sur l'adaptation Master System, la sensation de vitesse faisait plus penser à une course de pédalos que de F1. Voyons le résultat sur la portable.

AVANT DE S'ASSEDIR DANS LE BAQUET

La présentation du jeu laisse augurer le meilleur ; les deux photos digitalisées d'Ayrton Senna sont impressionnantes par leur netteté. Super Monaco GP II offre deux types de simulation. Le Championnat du monde sur les seize grand prix que comprend une saison de F1 est de loin l'option la plus motivante. L'option Essais libres n'a, quant à elle, aucun intérêt puisque à l'issue du premier tour, vous remarquerez que la conduite de la voiture est d'une déconcertante facilité. Toutefois, la sensation de vitesse qui faisait défaut sur Master System est bel et bien présente ici.

Configuration de la voiture

SEUL SUR LA PISTE

Avant le feu vert du départ, l'étrange sensation d'être seul sur la piste se fait sentir. Vous ne voyez même pas la voiture qui vous précède sur la grille de départ. Et c'est parti, la voiture accélère toute seule. Le contrôle de la voiture se limite à passer les rapports et tourner le volant. C'est pour le moins **frustrant**. Dès le premier virage, un concurrent est déja rattrapé, les voitures sont à un cheveu de la touchette. . Alors que le drame semblait inévitable, le sprite de ma voiture est passé à travers celle de mon adversaire sans le moindre dommage ni même perte de vitesse. En fait, une synthèse des adaptatioos Master et Game G. d'Ayrton Senna's Super Monaco GP II aurait peut-être pu faire un jeu digne d'un réel intérêt.

Wolfen

Tête à queue durant la séance d'essais

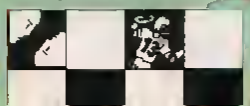
Hockeneim Senna se contentera d'une seconde place.

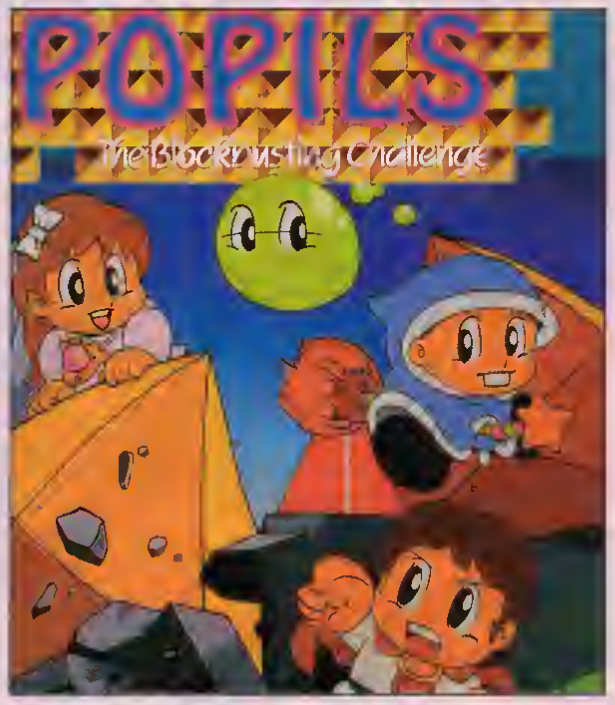
35%

EN RÉSUMÉ

AYRTON'S SENNA SUPER MONACO GP II

- Console : GAME G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 70 %
- Animation : 70 %
- Son : 15 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 20 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 50 %





Aujourd'hui, dans le cadre de notre célèbre émission « Les bons petits plats de maître Iggy » (diffusée sur France 3 le samedi à 9 heures et coproduite par Arte) : le jeu de réflexion sur portable.

Pour faire un bon jeu de réflexion, prenez un scénario bien niais, genre « tout public ». Tiens, imaginons par exemple que le sorcier Popils ait kidnappé une princesse qui, tiens c'est rigolo, se trouve également être votre fiancée (vous avez raison d'épouser des princesses, elles ont plus d'argent que les bergères). Ajoutez un principe de jeu simple mais accrocheur : on pourrait par exemple imaginer que notre héros doive faire tomber la princesse jusqu'à lui en détruisant des blocs de pierre. Évidemment, histoire de justifier le qualificatif « pas idiot », on pourrait imaginer des petites réactions en chaîne : que chaque destruction de bloc entraîne par exemple l'affaissement des pierres situées immédiatement au-dessus.

100 % réflexion, 0 % réflexe

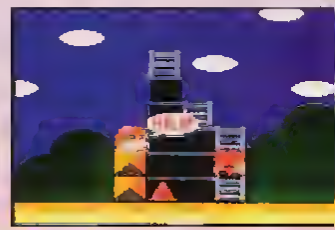
L'ASSAISONNEMENT, ÉLÉMENT CLÉ

Pour corser un peu la sauce, ajoutez-y quelques ennemis, des blocs indestructibles et des stratégies de plus en plus complexes. Et afin que le goût en bouche dure plus longtemps, incluez donc un challenge comme de terminer les tableaux en un minimum de mouvements et un bon paquet, mettons une centaine, de tableaux. Vous avez affaire à de fins gourmets ? Alors pensez à saupoudrer le tout d'un éditeur de tableaux, permettant de créer ses propres casse-tête et une pile destinée à sauvegarder les parties. Ah oui, j'allais oublier : pensez à déposer en fines lamelles quelques tranches de graphismes japonais à souhait.

AVEC LES COMPLIMENTS DU CHEF

Laissez cuire cinq minutes et, devant vos yeux zébahis, voilà que se mijote un plat de choix, pas forcément très original mais vraiment soigné. En clair, un très bon jeu de réflexion, accrocheur, mignon comme tout et doté de suffisamment d'options pour vous occuper un bon bout de temps. Bref, la cartouche idéale pour une console portable. J'aime ! ■

Iggy, s'en lèche les babines



Mais comment résister à un « help » aussi craquant ?

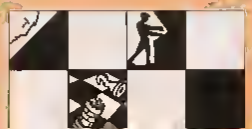
Il y avait l'« Émission impossible » d'Arthur, voici le tableau impossible d'Iggy. Merci l'éditeur !

86%

EN RÉSUMÉ

POPILS

- Console : GAME G.
- Genre : réflexion
- Graphisme : 72 %
- Animation : 60 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 90 %



Mes enfants, en vérité je vous le dis : faudra-t-il que Crevette et moi manifestions en robe à fleurs, le crâne rasé et des tambourins à la main, pour que Paperboy cesse de débarquer tous les trois jours sur nos machines chéries ?

On ne présente plus Paperboy. Ce jeu, c'est un peu l'équivalent console de la pub : « United Colors of Benetton ». Noire, jaune, blanche, américaine, japonaise, grande ou petite, ce baroudeur a dû traîner ses guêtres sur toutes les consoles du monde. Jusqu'ici, seule la Game Gear résistait encore et toujours à l'envahisseur. Oubli impardonnable pour ce gros boulimique qui se lance donc à l'assaut de la portable Sega.

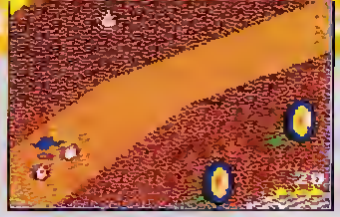
TOUJOURS PLUS

Pour les ceusses qui ne connaîtraient pas encore le scénario, je vais quand même me fendre d'un petit rappel. Un Paperboy est un de ces livreurs de journaux (paper = journal, c'était notre grande série : « Grâce à Iggy, j'apprends l'anglais ») qui patrouillent à vélo dans les tranquilles banlieues US. Tranquille ? Pas tant que ça puisqu'une foule de dangers aussi pittoresques que désagréables (chiens, barrières, caniveaux, ouvriers, skate-boarders, etc.) viennent se mettre au beau milieu du chemin de notre livreur. Vous devrez donc manier votre vélo comme un dieu tout en envoyant des journaux sous le porche des abonnés. À la fin de chaque journée, le nombre d'abonnés croît ou décroît en fonction de votre performance.

PAPY BOY

Franchement, au départ, je n'avais rien contre ce bon petit jeu : je me souviens même m'être bien amusé avec les premières versions consoles. Seulement, c'était il y a deux ans et depuis, de l'eau a coulé sous les ponts, le niveau des softs a nettement augmenté et ce petit jeu d'arcade a pris un bon coup de vieux. Pour les rares qui n'auraient pas encore tâté aux aventures du livreur de choc, les premiers essais restent encore amusants mais le côté répétitif de l'action rend vite les parties ennuyeuses. Et puis surtout, surtout, on en a marre de Paperboy ! Paperboy par-ci, Paperboy par-là, c'est bien gentil de vouloir toujours faire plus d'argent mais à ce point, l'affaire tourne à l'âpreté mesquine. Alors, bien que cette version reste la meilleure sur 8 bits, à égalité avec celle de la Master, je n'aurai qu'un cri : Virez Paperboy ! Et par pitié, ne donnez pas à Tengen un kit de développement Mega-CD. ■

Iggy, exècre les vélos



Un petit parcours d'obstacles dans un terrain vague à la fin de chaque rue.

C'est ça Paperboy, casse toi !

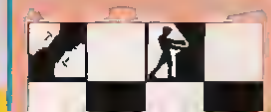
Rappers, pavillons, tous les ingrédients de la banlieue US

45%

EN RÉSUMÉ

PAPERBOY

- Console : GAME G.
- Genre : jeu d'adresse
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 67 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 30 %



NINTENDO PLAYER

LES JEUX

Nintendo™ PAR PLAYER

THE LEGEND OF ZELDA™ A LINK TO THE PAST

SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO BROS 3

GAME BOY
GREMLINS 2
GARGOYLE'S QUEST

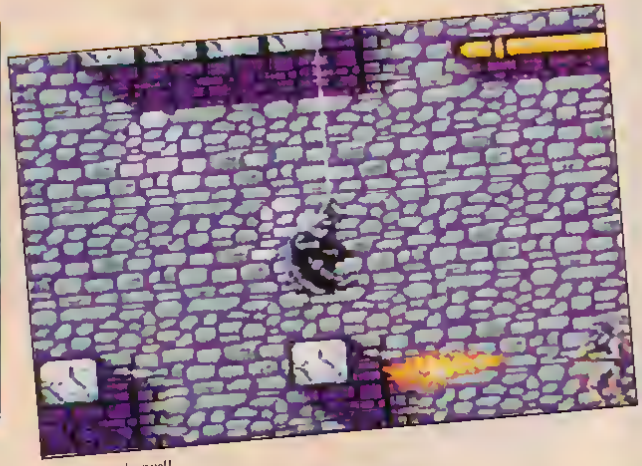
NES
CHEVALIERS DU ZODIAQUE
2e PARTIE

STREET FIGHTER II

GRAND CONCOURS SUPER MARIO
Gagnez une télévision, un magnétoscope, des cassettes vidéo "Au pays de Mario" et des dizaines d'autres super lots !

NOVEMBRE - DECEMBRE 92
NUMERO 7
30 F

M 2988 - 7 - 30,00 F -RD
ISSN 1153 4451 219 FB - 7,5 $ Can - 9,5 FS


Batman suspend son vol !

Batman II, c'est dans la poche ?

Alors que le Batman précédent n'avait pas été adapté sur Game Gear, voici que la suite y apparaît, comme par enchantement ! Les fans de la chauve-souris vont donc pouvoir partir en campagne avec leur dark héros dans la poche. Et s'ils ont vu le film, il pourront en profiter d'autant plus, puisque le jeu en suit fidèlement le scénario.

ÇA CHAUFFE POUR LES SOURIS !

La vie de Bruce Wayne/Batman n'a jamais été réellement reposante, mais cette fois, elle devient carrément sombre... Aussi sombre que la couleur de sa combinaison. Il faut dire que jusque-là, Batman était relativement bien vu du côté de la police. Mais Catwoman et le Penguin, ses deux ennemis jurés, vont lui monter un gigantesque bateau, pour le faire passer pour un criminel au yeux de la population et des forces de l'ordre de Gotham City. Son challenge est donc simple : prouver qu'il est innocent, éliminer le Penguin et ne pas succomber aux charmes de la femme-chat.

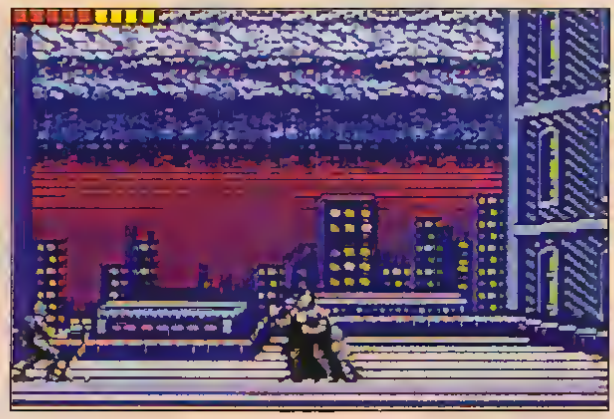
BATMAN EN PLATES-FORMES !

Comme toutes les adaptations précédentes de Batman en jeu vidéo, nous voici en présence d'un jeu de plates-formes d'un classicisme déconcertant. Car si vous cherchez quelque chose de nouveau et d'original, ce n'est pas dans ce jeu que vous allez le trouver. Donc, c'est parti pour cinq levels de trois niveaux chacun. Tous les trois niveaux, vous affrontez un boss (un coup Catwoman, un coup le Penguin, et puis d'autre monstres sortis d'on ne sait où). Pour les ennemis normaux, il y a, bien entendu, des flics qui vous tirent dessus, des pingouins qui vous sautent à la tête et les allumeuses au service de Catwoman pour vous tordre le cou. Et puis vous aurez le temps de les détailler, puisque l'on retrouve les mêmes tout au long du jeu. Pour se battre contre eux, Batman dispose, bien sûr, de ses petits bras musclés, mais aussi de ses légendaires batarangs. Une option intéressante (la seule du jeu, rassurez-vous !) offre la possibilité en passant par le menu Pause de sélectionner la portée des batarangs. Ce qui est bien trouvé, c'est que plus la portée est importante, moins le batarang sera puissant. Il faut aussi noter le crochet qui permet à Batman de s'accrocher sur certains promontoirs. Mais tout cela ne suffit pas pour réellement prendre son pied en y jouant.

AU SUIVANT !

Il faut bien dire que pour une première apparition de Batman sur Game Gear, on a de quoi être déçu. D'autant que la réalisation n'est pas mauvaise, les graphismes sont corrects et la jouabilité est acceptable (attention, la gestion des collisions avec les ennemis est un peu fantaisiste malgré tout). Malheureusement, ce jeu n'a aucune âme, 'y a plein de trucs pompés sur Shinobi GG, et c'est très ennuyeux à jouer.. On passera, je l'espère, directement à Batman 3 ! ■

Crevette, broie du noir !


Le combat entre Batman et Catwoman

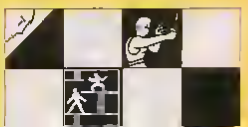
Les hommes de Penguin en veulent à sa peau

45%

EN RÉSUMÉ

BATMAN, RETURNS

- Console : GAME G.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 55 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 10 %
- Player Fun : 15 %

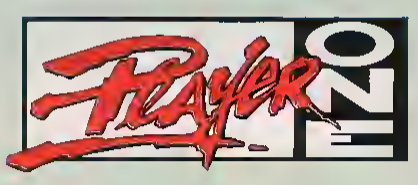


CONCOURS DANCE

Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

JOUEZ, GAGNEZ
ET DANSEZ AVEC

et



CONCOURS

LES LOTS

Du 1er au 50e :
1 CD GAME BOY
+ 1 CD COLLECTORS U96.

Du 51e au 100e :
1 CD COLLECTORS U96.

LES QUESTIONS

1. POLYDOR est ?
   A) Une maison de disques B) Un groupe de chanteurs
2. La musique reprise sur le CD Game Boy est celle de ?
   A) Super MarioLand B) Tetris C) Addams Family
3. Qui signe la rubrique reportage sur *Player One* ?
   A) Chris B) Wonder Fra C) Inoshiro

Adressez vos réponses sur 3615 Player One ou sur carte postale uniquement à :

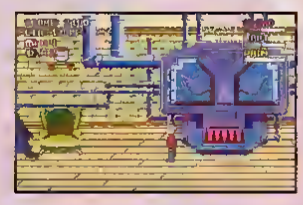
MSE PLAYER ONE, CONCOURS POLYDOR,
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex

3615 PLAYER ONE

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : 15 DÉCEMBRE 1992
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses

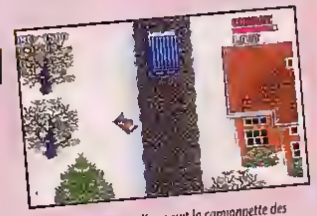
« Bonjour, j'ai cinq ans et c'est moi qui m'occupe de mettre les cambrioleurs à la porte. Mon papa et ma maman ont voulu m'inculquer tôt le sens des responsabilités... »

Kevin n'a vraiment pas de chance. Laissé seul à la maison, il se retrouve confronté à deux malfaiteurs qui ont décidé de dépouiller la demeure, et toutes celles du voisinage, de tous ses biens. Bizzare, tout de même, que tous les habitants soient partis en même temps.

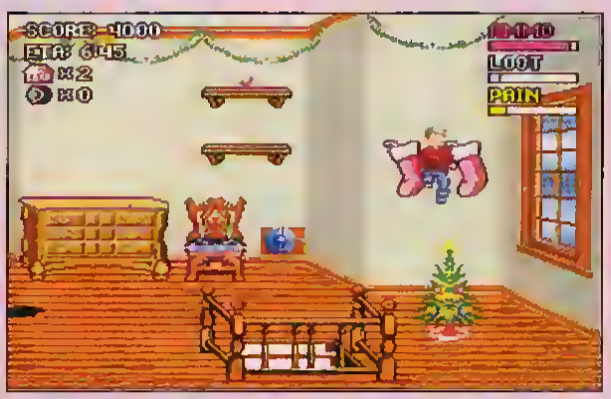

Une chaudière à la figure démoniaque

UN TOUR EN LUGE ?

L'aventure commence dans l'extérieur enneigé d'un paysage hivernal. Juché sur votre jolie petite luge en bois, vous


Une scène extérieure. Kevin suit la camionnette des cambrioleurs sur sa luge

déambulez dans les rues de la petite ville et slalomez entre les maisons. Les bonshommes de neige que vous pulvérisez recèlent souvent d'utiles objets, comme un pneu ou un tas de boules de neige. À l'intérieur des habitations, vous aurez un certain nombre d'objets à récupérer. Ce sera ça de moins pour les cambrioleurs. Pour contrer l'avance des deux malfaiteurs, vous pouvez disposer un certain nombre de pièges dans les maisons (brûleurs, jouets ...). Vous disposez également de plusieurs « armes », comme un pistolet à glue ou un fusil à air comprimé, qui ralentissent les cambrioleurs sans les arrêter. Cela ne vous donnera que quelques secondes de répit, mais c'est parfois suffisant pour éviter les doigts crochus des vilains. Remarquez que s'ils vous attrapent, ils ne font que vous accrocher au mur. Il vous suffit de quelques battements de jambes pour vous en libérer.

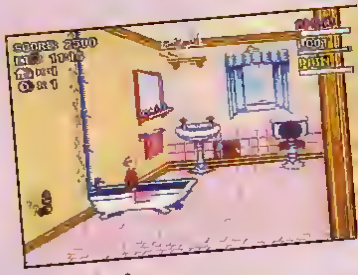


Kevin scotché au mur

Le gamin fait un superbe saut de l'ennemie au divan

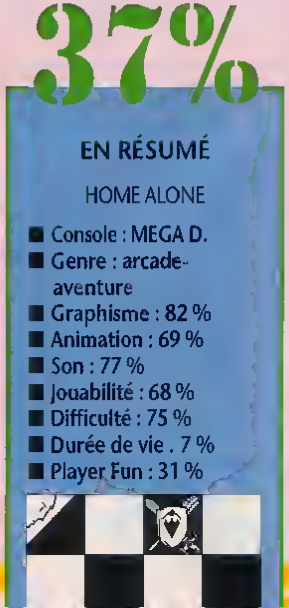
EUH, ET L'INTÉRÊT ?

Home Alone est plutôt agréable graphiquement. Le mobilier est assez réussi. Par contre, gros défaut, le dessin de Kevin reste toujours sur le **même plan**. Je m'explique : lorsqu'il saute sur un objet, au fond du décor, pour récupérer quelque chose en hauteur, le sprite représentant Kevin reste de la même grandeur. Il n'y a aucun effet de profondeur. Et ça fait bizzare, très médiocrement bizzare. Enfin, il y a l'intérêt du jeu, quasi-nul, qui fait qu'au bout de deux parties, on en a déjà assez et que l'on regarde sa cartouche d'un air franchement déçu ■


Un brin de toilette ?

Le tableau d'inventaire

Chris, effectivement désabusé



ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 3500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 1000 NOUVEAUTES

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)
GAME-GEAR avec COLUMNS * 695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC * 699 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 99 F

Exemple de prix :

ALTERED BEAST	99 F	SPIDERMAN	199 F
SONIC	149 F	GOLDEN AXE	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	MOONWALKER	199 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	GHOSTBUSTER	199 F
ALEX KIDD	179 F	TOE JAM AND EARL	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

SUPER TENNIS	99 F	OUT RUN	169 F
WORLD GRAND PRIX	99 F	SHINOBI	179 F
GHOST HOUSE	99 F	GOLDEN AXE	199 F

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
GAMEBOY avec TETRIS * 495 F

NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

RUSH'S ATTACK	119 F	TORTUE NINJA	199 F
IKARI WARRIORS	125 F	DRAGONBALL	229 F
KUNG FU	199 F	FAXANADU	269 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 350 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES 99 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX 990 F

- ADDAMS FAMILY	- R TYPE
- CASTELVANIA 4	- SUPER TENNIS
- CONTRA 3	- ZELDA 3
- RIVAL TURF	- LEMMINGS
- SUPERMARIO KART	- ROBOCOP 3 ***

CONSOLE **SUPER NINTENDO** Française **990 F** garantie 1 an

* CONSOLE D'OCCASION

CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu **690 F**
+ 400 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

NEO-GEO

(+ DE 50 JEUX DISPO.)

CONSOLE SEULE (NEUVE) 1990 F
avec MAGICIAN LORD 2490 F

Exemple de prix :

BASE BALL 2020	920 F	NINJA COMBAT	990 F
ALPHA MISSION 2	920 F	KING OF THE MONSTER	990 F
BLUE JOURNEY	920 F	ROBO ARMY	699 F
NAM 75	920 F	FATAL FURY	699 F

Avec notre CARTE DE FIDELITE, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)
Métro Cardinal Lemoine - RER Luxembourg/St Michel
BUS 63 86 87 Parking Maubert

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ (1) 43.290.290+

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Rachète **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux sur :

•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD
•GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

et échange vos consoles et jeux sur :

•N.E.S •MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

RC Paris B 385 215 603

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
TEL DOM TEL BUR

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par MANDAT LETTRE ☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐ N°
Date expiration /
Signature

Offre dans la limite des stocks disponibles.

FLAVEN 11/92

PAPERBOY 2

Non content de polluer les circuits de nos consoles, voilà que Paperboy se voit gratifier d'un successeur. Il revient, et nous, on n'est pas content !

Paperboy, c'est le mouvement perpétuel appliqué au monde du jeu vidéo. Ce petit jeu d'arcade, sans prétention mais assez sympathique au demeurant, avait remporté un succès honorable, sans plus. Jusque-là, rien de dramatique. Malheureusement, les choses se gâtèrent lorsque les éditeurs commencèrent à convertir, par on ne sait quelle lubie, les aventures du petit livreur de journaux sur toutes les machines de la création. Au début, on trouvait ça rigolo : « Tiens, c'est Paperboy. Il me rappelle plein de souvenirs, ce petit jeu. »

L'immanquable « une » de journal typique de Paperboy

TOUT POUR LE FRIC

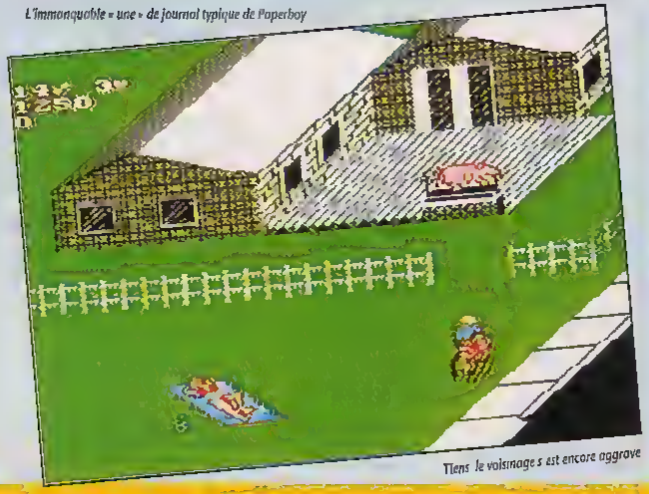
Très vite, malheureusement, il fallut se rendre à l'évidence : ce n'était plus une sympathique migration mais un exode massif. Impossible de respirer plus d'un mois de suite : voilà que débarquait immanquablement une nouvelle version de Paperboy. L'invasion, je vous dis ! Le plus grave vient du fait que plus les années avancent, plus on se dit que Paperboy commence à sérieusement accuser son âge. Mais ces considérations ne revêtent que peu d'importance aux yeux des éditeurs qui préfèrent se demander comment ils vont pouvoir tirer encore plus d'argent de ce filon usé jusqu'à l'os. Et juste au moment où on pouvait se dire que le mouvement allait enfin s'arrêter, faute de combattants (on en dénombre déjà une version sur la quasi-totalité des consoles), voilà que l'affreux revient en utilisant un vieux subterfuge hollywoodien : la suite. Rhâââ !

QUOI DE NEUF SOUS LE SOLEIL ?

Oui, c'est vrai ça. Quoi de neuf dans ce second volet ? Eh bien, pas grand-chose. De nouvelles rues avec des maisons des deux côtés de la voie (eh oui, il tire des deux côtés maintenant !), de nouveaux dangers, une ambiance plus « gore » (certaines maisons fleurent bon le vampire et un monstre dans les égouts n'attend que vous), la possibilité d'arrêter des bandits ou de rattraper des poussettes (quart d'heure BA, bien que le meilleur service que pourrait rendre Paperboy à la communauté serait encore de s'arrêter lui-même...) et enfin, l'arrivée d'une Papergirl. Au début du jeu, vous avez en effet la possibilité d'incarner un garçon ou une fille. Voilà qui ferait plaisir à ma copine si la livreuse de journaux se distinguait réellement du petit livreur, ce qui n'est pas vraiment le cas. Car on touche là un des gros problèmes de Paperboy 2 : les couleurs sont d'un terne, mais alors d'un terne ! On se croirait dans une de ces pubs **ridicules** avec ces deux clowns ahuris : « Oh, ton Paperboy a encore déteint. Mais c'est normal, tu n'utilises pas Mir couleurs aux enzymes écologiques [1] » Et comme, malgré les quelques innovations, l'action reste toujours bien peu passionnante, je vous le dis bien haut : « Paperboy, à *Player*, on ne peut plus le voir en peinture » ■

Des tas de nouveaux elements pour un jeu aussi (bâillement) !

Iggy milite pour la retraite anticipée


Tiens le voisinage s est encore aggrave

45%

EN RÉSUMÉ

PAPERBOY 2

- Console : NES
- Genre : au secours !
- Graphisme : 70 %
- Animation : 70 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 20 %

Nouveau. Pour SUPER NINTENDO Super Nintendo Entertainment System

super Castlevania IV

Nouveau!

Le summum de l'horreur draculéenne sur la nouvelle console Super NES!

Le Comte Dracula est de retour. Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique. Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs... tu verras de abîmes frissonnants. Tous les amateurs du genre pourront vraiment se «dépenser» lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent de pouvoir toucher tes pavillons acoustiques. Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau...

PLAYER ONE

On ne peut que s'extasier. Castlevania IV est tellement beau et si agréable à jouer que les niveaux vous tiennent en haleine un sacré bout de temps. On ne peut que dire bravo à Konami.
GLOBAL : 95%

Le jeu 8 Megabit
11 niveaux
Pour 1 joueur
Système Super Nintendo Entertainment System

Autres jeux Konami pour Game Boy et le Nintendo Entertainment System:

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au: [illegible] 4.77.55

WORLD HEROES™

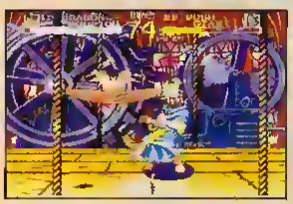
Un bonus stage sculpture

Décidément les jeux de baston sont à la mode en ce moment !

Il faut le voir pour y croire ! SNK, créateur de la très belle Neo Geo vient de nous pondre World Heroes, un soft de 82 mégas (le plus puissant jamais réalisé). On s'attendait à un giga hit. Qu'en est-il réellement ? La réponse, version 50 Hertz :

UN AIR DE DÉJÀ VU

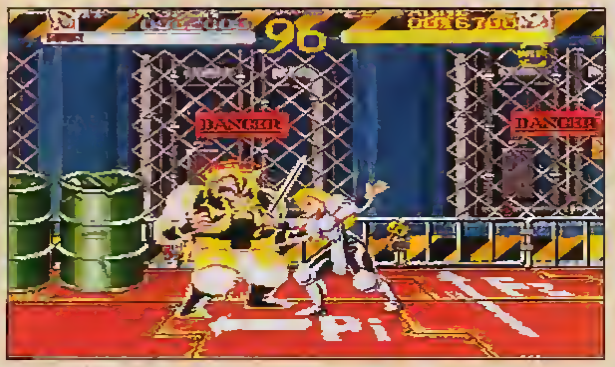
Question scénario, World Heroes n'est rien d'autre qu'un clone de Street Fighter puissance Neo. Vous devez combattre en face à face des adversaires de plusieurs pays. Dès le début, l'impression de « déjà vu » se confirme. Le mode de combat, les attaques et les parades des adversaires rappellent Street Fighter II. Certes, le tout est bien réalisé : les décors, l'animation, les graphismes, la bande sonore et la maniabilité placent World Heroes au top niveau des jeux de baston sur Neo Geo. Mais la comparaison avec le modèle sur Super Nintendo joue en sa défaveur.



Dragon se prend pour Bruce Lee

DENT POUR DENT

Vous avez la possibilité de jouer seul ou à deux. Huit héros sont à votre disposition. Les boutons des coups sont les suivants : le bouton A, vous permet d'utiliser les poings. Le B, les coups de pieds. Et le C, les projections des adversaires. Vous pouvez varier la vitesse des coups spéciaux grâce aux combinaisons de la direction et des boutons. Différents levels de difficulté sont disponibles : normal, hard, MVS, easy. Et vous avez trois continues pour poursuivre, ensuite vous êtes game over. Un mode select est présent : il vous permet de combattre sur un ring (death match mode). Ou alors de s'affronter dans un des pays (normal mode).



Scene de ménage

CONCLUSION

World Heroes est le meilleur beat'em up sur Neo Geo. Mais avec une telle machine, on est en droit d'être terriblement exigeant, et, même si ce jeu comporte de nombreuses qualités, on s'attendait à mieux. La Neo Geo est une machine de rêve, Wordl Heroes est tout juste un songe passager.. ■

Dragon punch façon Neo Geo

50 Hz, qui aime Chun Li et la moquette

75%

EN RÉSUMÉ

WORLD HEROES

- Console : NEO GEO
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 89 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 69 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 60 %

FABULEUX

DÉSORMAIS UN GIGA SONDAGE PAR MOIS

SUR

3615

Répondez aux quatre questions qui vous seront posées
choque mois sur le 3615 PLAYER ONE et nous analyserons vos réponses.
Les résultats seront publiés le mois suivont dans PLAYER.
Grâce ou 3615 PLAYER ONE, vous allez enfin pouvoir donner votre avis
sur le monde des jeux vidéo.

3615 PLAYER ONE RESTE A VOTRE ECOUTE !

Désormais le sondage lecteur permanent vous permet de donner votre avis
24H/24 sur votre magazine.
Réactions, remarques, critiques, souhaits... vos avis nous intéressent !

CE MOIS-CI
GAGNEZ
10 CALCULATRICES
TEXAS INSTRUMENT
SUR LE 3615
PLAYER ONE.

3615 PLAYER ONE C'EST AUSSI :

- des solutions à tous vos jeux,
- des dialogues avec les journalistes,
- des heures de connexion et de nombreux cadeaux à gagner,
- des Petites Annonces et des infos sur les consoles et les jeux.

SOLSTICE

NES

Place à la solution intégrale du jeu culte qu'est Solstice. C'est la première fois que les plans de ce jeux sont publiés. Une exclusivité *Player One*.

Dégoûté d'avoir échoué (peut-être) tout près du but, je sais que vous êtes nombreux à laisser la boîte de Solstice prendre la poussière en haut d'une étagère. Désormais, vous pouvez sortir les plumeaux ; il est grand temps que ce jeu ait, dans votre ludothèque, la place qui lui est due : celle d'un hit. Bien que les plans ne soient pas aisés à réaliser, *Player One* a relevé cet audacieux défi. Solstice est un jeu qui allie aventure et réflexion. Vous devez retrouvez les six morceaux d'un sceptre disséminés parmi les trois cents salles constituant le château de Kastelrock. La totalité du jeu repose sur une animation en trois dimensions, qui nécessite un temps d'adaptation. Sous son aspect fantastique, ce jeu recèle une quantité de casse-tête mettant à l'épreuve votre logique. Au début, vous ne disposez que de cinq vies pour mener à bien cette quête. Avant de vous lancer dans l'aventure, je vous conseille de lire très attentivement la solution que je vous propose dans les pages suivantes. Bon courage à tous !

L'HISTOIRE EN QUATRE IMAGES

LES OBJETS

Dans la forteresse de Morbius sont répartis une quantité d'objets très utiles. Les voici tous répertoriés, accompagnés d'une légende.

Vie supplémentaire : chaque chapeau récupère vous crédite d'une vie en plus

Crédit : cette pièce de monnaie vous donne une partie supplémentaire conservant la totalité de vos possessions

Clé : chacune ouvre automatiquement un passage spécifique

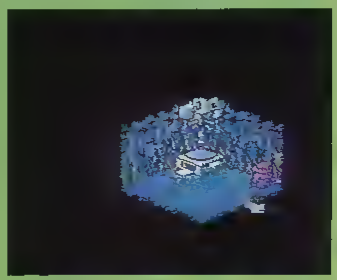
Bottes : une fois chaussée, la paire de bottes vous permet de sauter plus loin et plus haut

Potion jaune : l'effet de cette potion est d'immobiliser tout ce qui bouge à l'écran

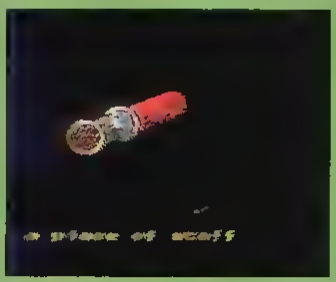
Potion verte : l'effet de cette potion permet de révéler les objets invisibles

Potion pourpre : elle détruit toutes les créatures présentes dans la salle

Potion bleue : cette potion a pour effet de vous rendre temporairement invulnérable



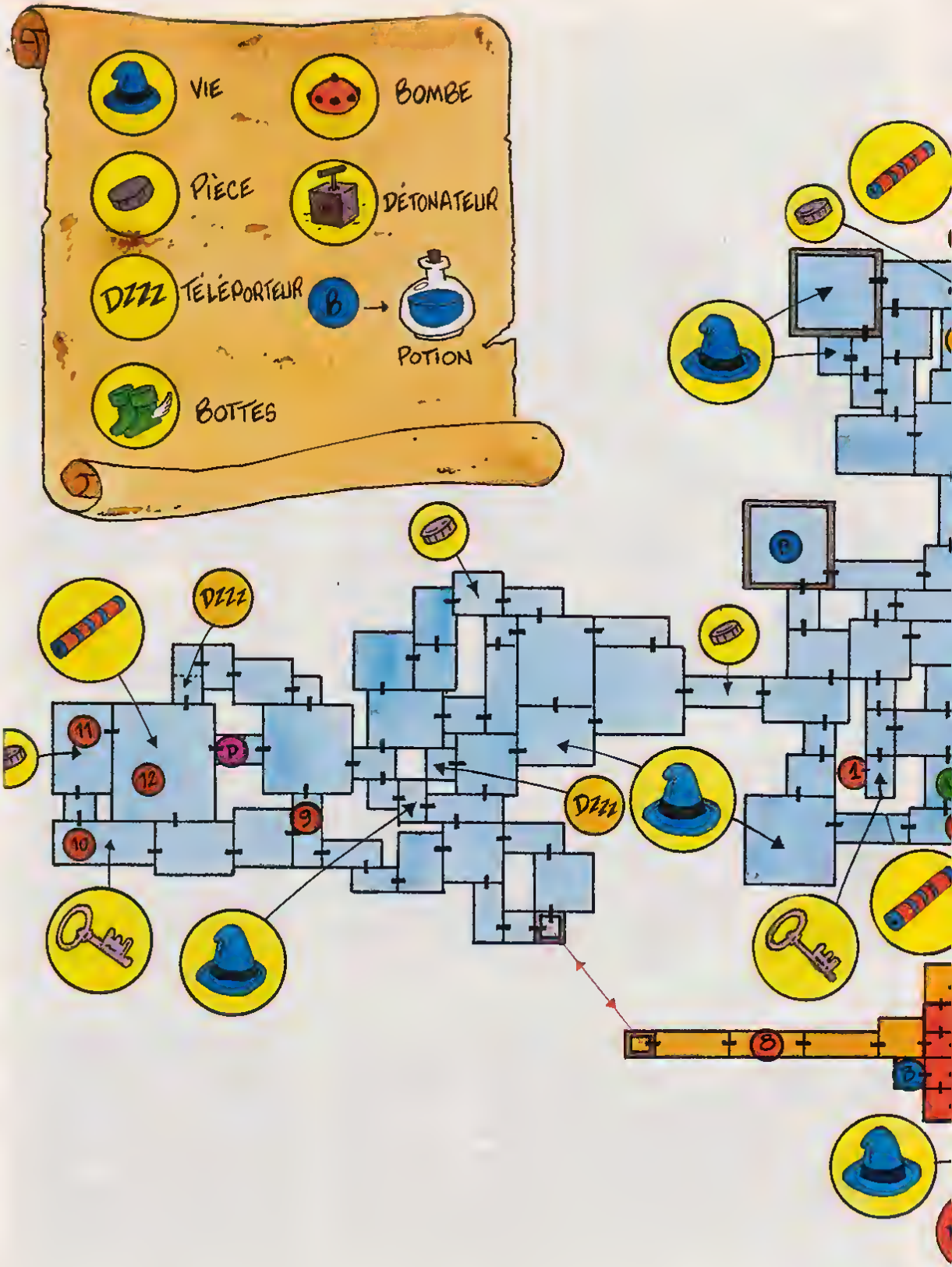
Téléporteur : il y a trois couples de téléporteurs dans la forteresse. Chaque paire a sa propre couleur sur le plan pour vous permettre une localisation aisée



Pièce de sceptre : une fois les six morceaux réunis, vous pouvez allez délivrer la princesse

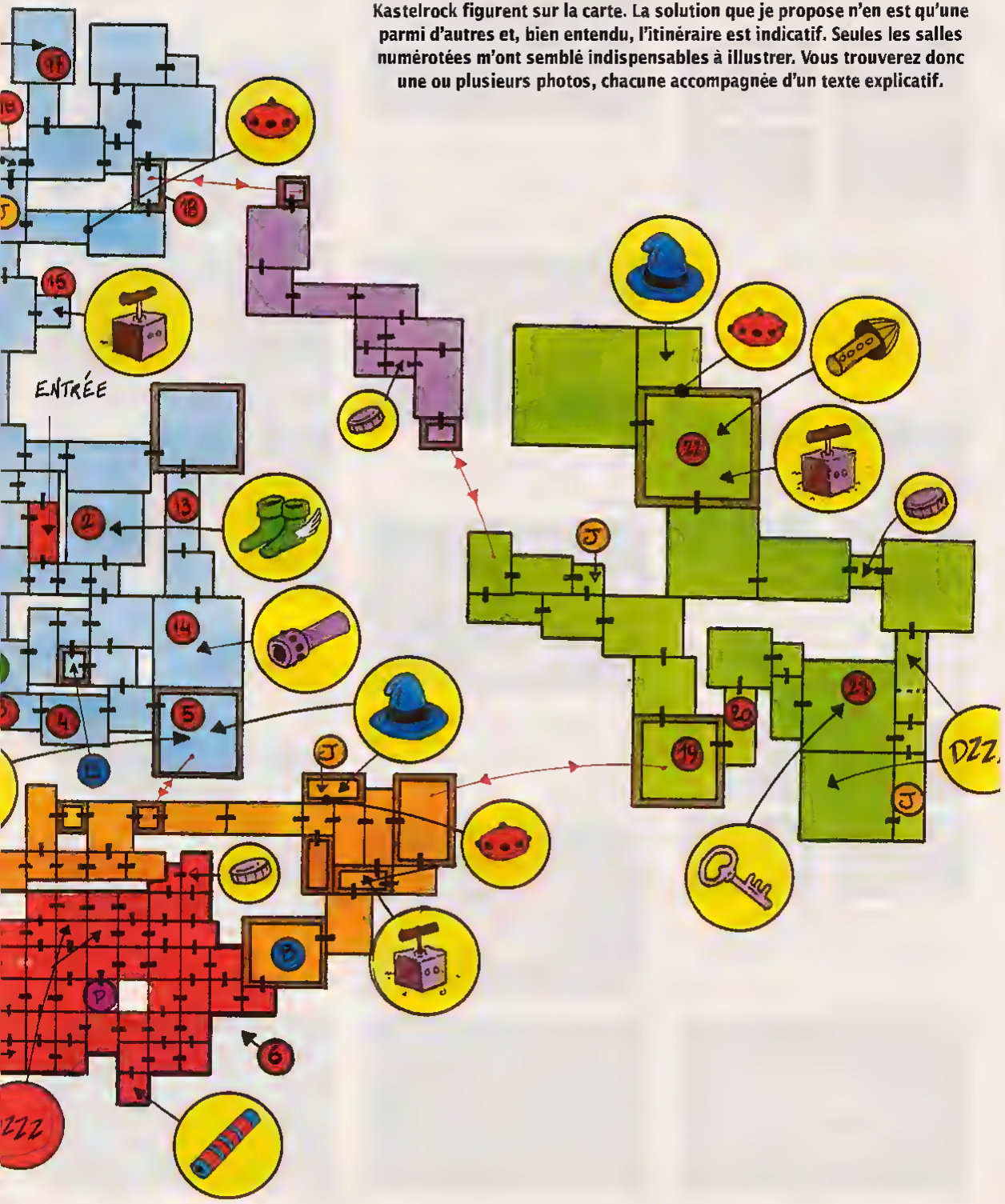
Détonateur : lorsque vous utilisez un détonateur, la bombe à laquelle il est relié explose

Bombe : La déflagration des bombes dévoile des passages secrets

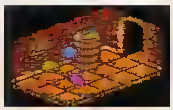
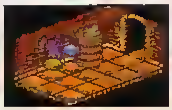
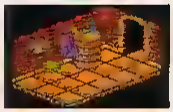
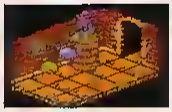

VIE
BOMBE
PIÈCE
DÉTONATEUR
DZZZ
TÉLÉPORTEUR
B
POTION
BOTTES
DZZZ
DZZZ
11
12
10
9
8
1

LA SOLUCE

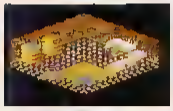
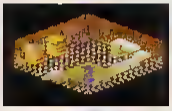
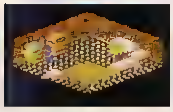
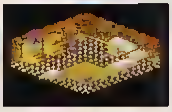
Le plan que nous publions représente l'intégralité du palais de Morbius. Tous les objets disséminés dans la forteresse de Kastelrock figurent sur la carte. La solution que je propose n'en est qu'une parmi d'autres et, bien entendu, l'itinéraire est indicatif. Seules les salles numérotées m'ont semblé indispensables à illustrer. Vous trouverez donc une ou plusieurs photos, chacune accompagnée d'un texte explicatif.



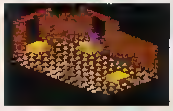
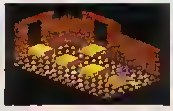
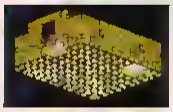
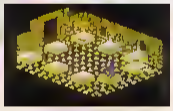
1 • Situé sur le haut du tonneau, cette clé est le premier élément à collecter. Les deux blocs sont en lévitation et au moindre contact, redescendront au niveau du sol. Vous devez enchaîner deux sauts très rapides pour atteindre votre but.

2 • La clé que vous venez de récupérer vous a permis d'arriver à cette salle à l'aide de deux blocs situés dans la salle précédente. Dans cette pièce, vous devez commencer par prendre le bloc bleu. Placez-vous juste après la dalle d'accès et sautez vers les bottes. Au point culminant de votre saut, relâchez le cube en effectuant rapidement un bond

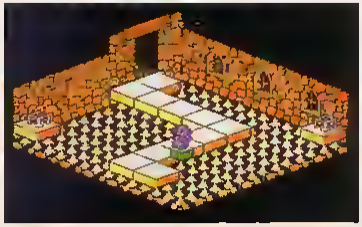





3 et 4 • Il est impossible de marcher sur le sol de ces deux salles. Cependant, de nombreuses dalles invisibles apparaîtront dès l'instant où vous poserez le pied dessus.

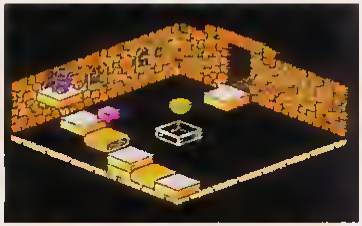





5 • TOUR DU CHÂTEAU

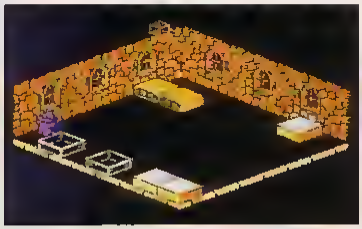
C'est au sommet de cette tour que se trouve le premier élément du sceptre de Demnos. Utilisez le bloc vert qui fait office d'ascenseur



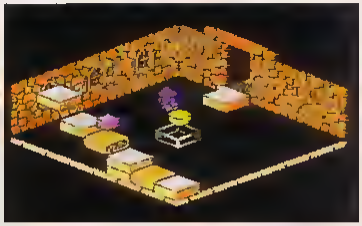
Continuez de monter en repérant bien l'emplacement de la dalle transparence.



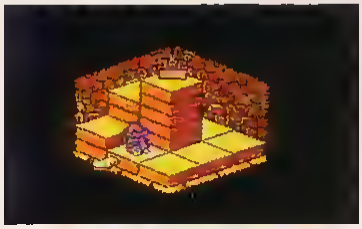
Les deux dalles transparentes de ce troisième niveau disparaissent dès que vous marchez dessus. Enchaînez deux sauts ttès rapides, en essayant d'atteindre la dalle transparente de l'étage inférieur.



Prenez votre impulsion sur le demi-rond jaune et propulsez-vous ainsi sur le pas de la porte.

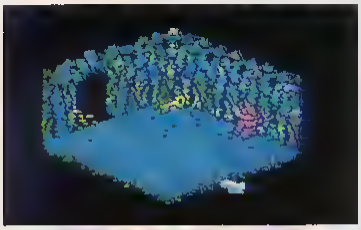


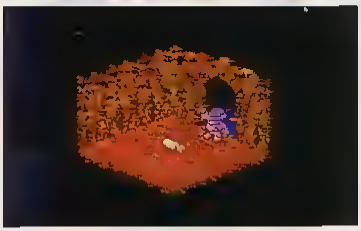
Il ne vous reste plus qu'à grimper au sommet du pilier, une trappe vous conduira au sous-sol. Durant la cbute, vous pourrez aussi collecter une vie supplémentaire.



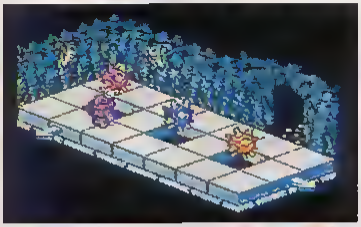
6 • LES CAVES

Cette désorientante succession de caves est un vrai supermarché. Vous y découvrerez, dans le désordre : une vie supplémentaire, un crédit, deux potions (l'une bleue, l'autre pourpre), mais surtout une clé et un second morceau du sceptre

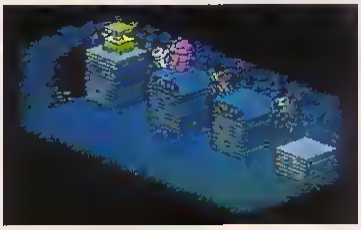




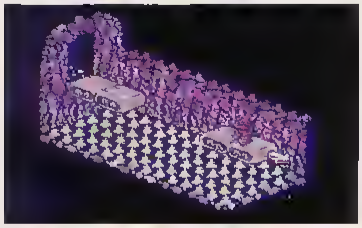
7 • Les trois mines empêchent d'accéder au niveau inférieur. C'est le moment d'utiliser une potion pourpre, ou à défaut bleue, qui vous permettra de descendre Utilisez le détonateur qui ouvrira une

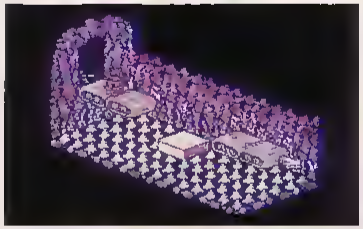


nouvelle issue. Il y a quatre vies supplémentaires et une potion jaune à récupérer avant de vous retrouver à proximité de la salle 7

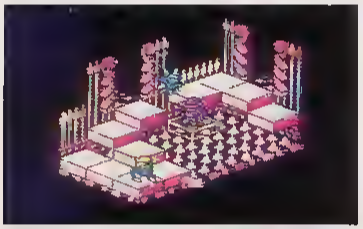


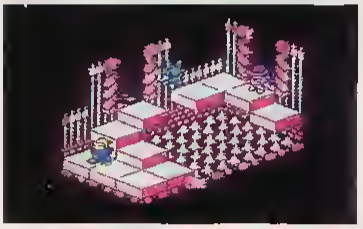
8 • Vous devez retraverser le sous-sol en passant par cette pièce contenant une dalle invisible. Deux salles plus loin, vous rejoindrez le rez-de-chausée.



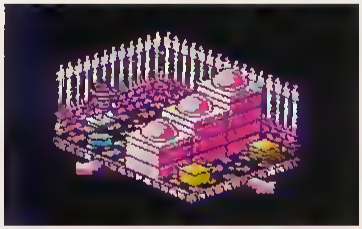


9 • Surtout, ne vous échinez pas à sauter au-dessus de la mine, vous ne pourrez pas passer ! Une dalle invisible vous permet de traverser la pièce plus sereinement.

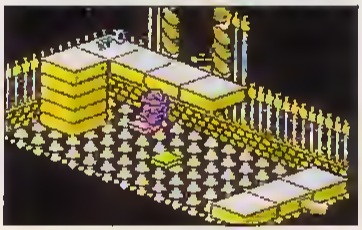




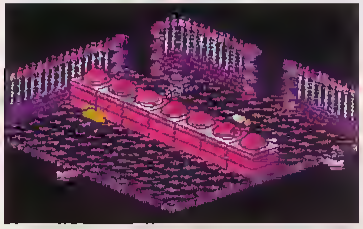
10 • À première vue, il ne semble pas y avoir de difficulté pour s'emparer de la clé. Malheureusement, il y a bien un piège vicieux. Ce n'est pas flagrant, mais les plates-formes rose et jaune se déplacent sur un même axe mais à une hauteur différente. Lorsque vous vous retrouverez sur la plate-forme jaune, la rose ne manquera pas de vous faire tomber au sol si vous n'effectuez pas un saut.



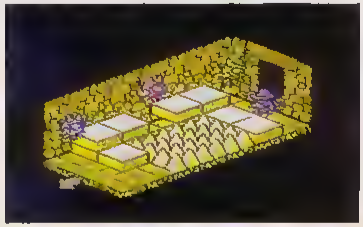
11 • Ne prenez pas le crédit dans l'immédiat. Utilisez-le pour sauter au-dessus du mur divisant la salle en deux.

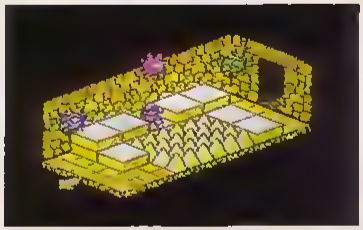


12 • Ne cherchez pas, c'est du tout cuit. Il n'y a qu'à se baisser et ramasser le morceau du sceptre. Une fois cette formalité accomplie, faites le tour du secteur pour collecter les trois crédits et les trois vies supplémentaires. Vous êtes ainsi blindé pour effectuer la traversée du niveau sur toute sa longueur.

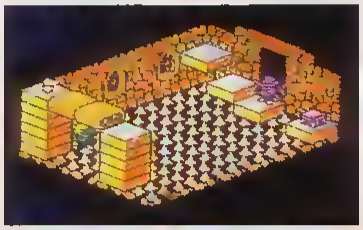


13 • Pour franchir cette salle sans se prendre la mine du milieu, il ne faut pas sauter. Lorsque la mine atteint son apogée, laissez-vous glisser dans l'espace ainsi libéré, puis sautez sur la dalle suivante.

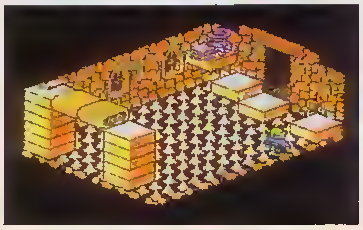




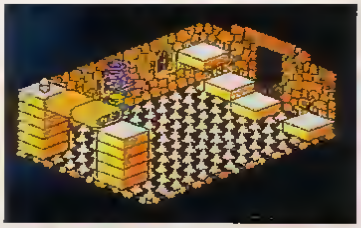
14 • Lorsque vous entrez dans cette pièce, prenez le bloc bleu.



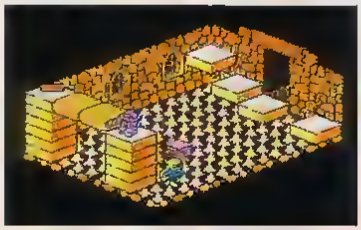
Montez sur la dalle la plus haute et posez-le.



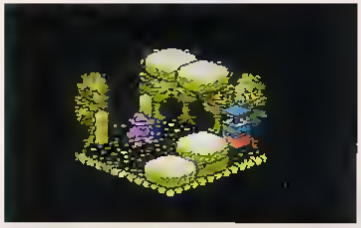
Il ne vous reste plus qu'à le pousser sur la tête du gobelin pour qu'il vous serve de moyen de locomotion.



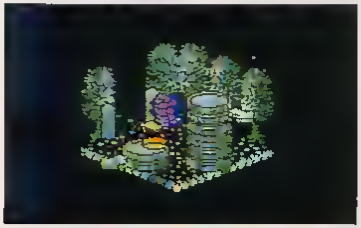
En arrivant du côté opposé, sautez sur le pilier le plus bas. Attention aux deux tapis roulants protégeant le quatrième morceau de sceptre.



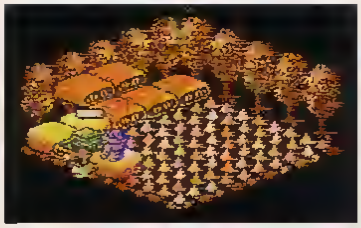
15 • Utilisez le détonateur.



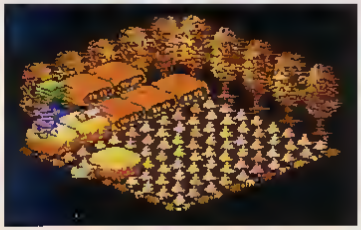
16 • Encore une fois, ne vous ruez pas sur ce crédit. Placez-le comme sur la photo pour vous permettre d'atteindre le passage supérieur.



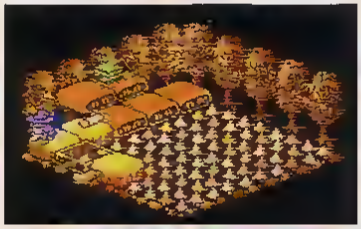
17 • Dès que vous pénétrez dans la pièce, un cube vert tombe sur la dalle transparente qui disparaît.



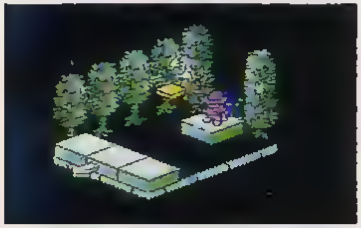
Évitez cet incident en attrapant le bloc sur la tête.



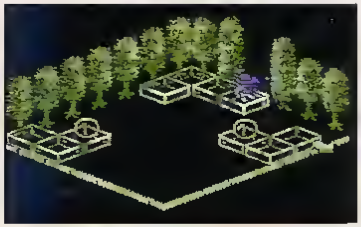
Sautez ensuite pour le laisser retomber sur la succession de tapis roulants.



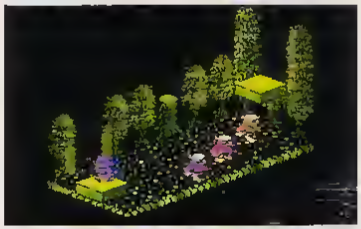
Il ne vous reste qu'à attendre que le bloc vous permette d'atteindre cet avant-dernier morceau du sceptre.



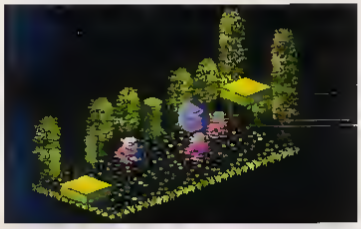
18 • Collectez les quelques vies de cette zone avant de rejoindre la salle 18, et changez de niveau. Vous arrivez au terme de votre quête, mais la rigolade : c'est fini !



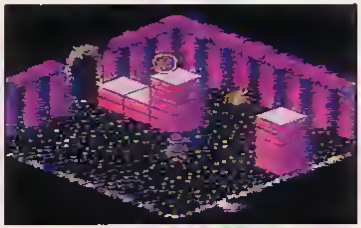
19 • Danger ! Ne ratez pas ce saut sous peine de vous retrouver au plus profond des sous-sols. Dans ce cas de figure, c'est un quart d'heure, au bas mot, qu'il vous faudra pour rejoindre la pièce 19.



20 • Si vous n'avez pas gardé une dose de potion bleue, faites reset, vous pouvez recommencer. En vous rendant invulnérable, vous pouvez sauter sur la tête des gobelins pour parvenir à la porte du haut.



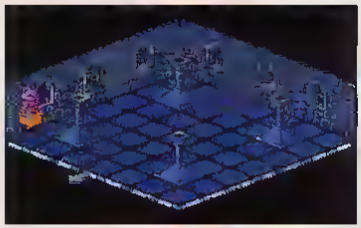
21 • La solution pour s'emparer de la clé est simple. Il suffit de donner un coup de tête sous la plate-forme pour qu'elle s'écroule au sol.



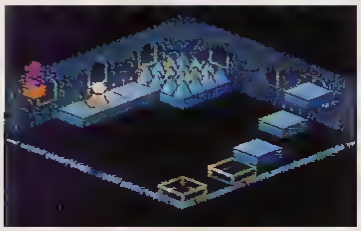
22 • LA TOUR DE LA TERREUR ULTIME

Vous attaquez maintenant la dernière partie de votre quête.

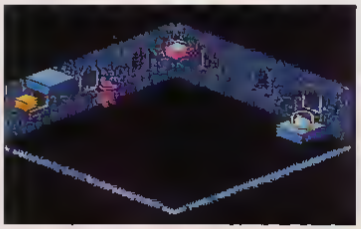
Grimpez sur le bloc orange faisant également office d'ascenseur.



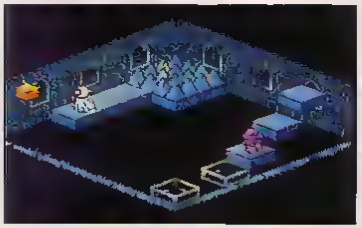
Continuez à monter en visualisant bien l'emplacement des dalles transparentes.



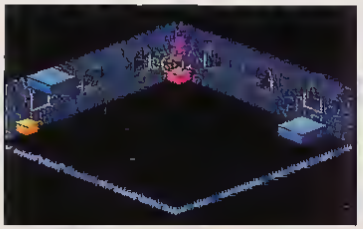
Lorsque le bloc atteint le niveau de la dalle, sautez à l'étage inférieur, les doigts incrustés sur la direction bas du paddle.



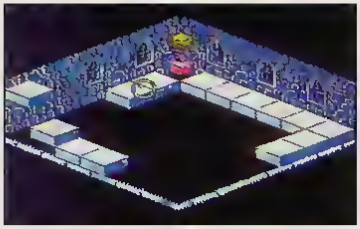
Si tout va bien, vous devriez atterrir sur une dalle transparente. Enchaînez deux sauts très vifs pour rejoindre les dalles plus stables.



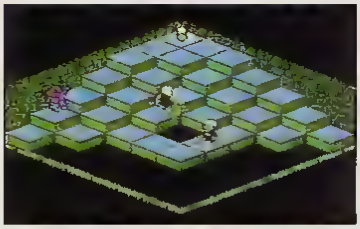
Poussez la bulle lorsque le bloc rose parvient à sa hauteur maximale. Sautez sur la bulle qui vous servira de transport.



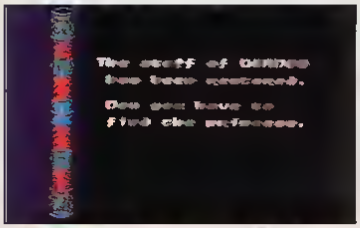
Ici encore, il faut impérativement garder une potion paralysante. Dès que vous arrivez à ce niveau, un bloc tombe à l'étage inférieur. Vous avez juste le temps de l'immobiliser pour le poser ensuite sur la sphère. Aidez-vous de la sphère ainsi rehaussée pour atteindre la plate-forme la plus haute.



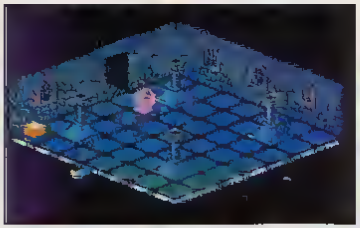
C'est presque bon. Évitez les monstres.



... Et voici enfin les six morceaux du sceptre de Demnos réunis.



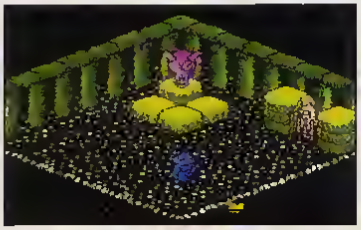
Faites un grand saut pour rejoindre le bas de la tour. Une issue est à présent ouverte. Morbius est juste derrière.

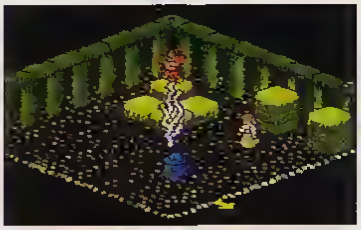


C'est maintenant le moment de botter le train à ce charlot de Morbius. Vous pouvez

poser le paddle et regarder tranquillement l'animation qui s'ensuit. Une dernière page écran vous indique le nombre de salles visitées, ainsi que le pourcentage que cela représente sur le total des 300.

Wolfen





Le carton des SOS s'est retrouvé moins plein que d'habitude. La rentrée vous aurait-elle déprimé à ce point ? C'est bientôt Noël, et ce sera probablement l'occasion pour vous de recevoir de nouvelles cartouches. Profitez du temps qu'il reste d'ici là pour terminer les jeux qui vous résistent encore. Pour ce faire, n'hésitez pas à passer par la rubrique SOS, elle est là pour ça.

RÉPONSES AUX SOS

Dans le numéro 14 de *Player One*, High Seb a constaté que sa contribution était incomplète. Je ne sais pas encore comment j'ai pu omettre un détail tel que son adresse, mais le fait est là. Il m'a envoyé une nouvelle mise à jour qui, cette fois, ne sera pas amputée d'une partie du texte. Commençons par citer les jeux NINTENDO ES dont il est venu à bout : Gradius, Metroid, Super Mario Bros I, II et III, Kung-Fu, The Goonies II, Zelda I, Soccer, Tennis, Megaman I et II, Cobra Triangle, Punch Out, Gyromite, Castelvania, Simon's Quest, Dragonball, Bad Racer, Popeye, Trojan, Kid Icarus, Wrestlemania, Wrecking Crew, Track & Field II, Batman, Double Dragon II, Double Dribble, Robocop, Mach Rider, Excitebike, RC Pro Am, Life Force, Blades of Steel, Nintendo World Cup, Teenage Mutant Nero Turtles, Gremlins II, Rygar, Duck Hunt, Duck Tales, Battle of Olympus, Wrath of the Black Manta et Bad Dudes. Sur SUPER NINTENDO, il a terminé Super Mario World, Addam's Family, Super Soccer, Final Fight, F-Zero et Castelvania IV. Pour finir, passons à sa liste de jeux terminés sur MEGADRIVE : Golden Axe I et II, Streets of Rage, Sonic, Altered Beast et Quack Shot. Si l'un de ces jeux vous pose problème, n'hésitez pas à envoyer une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse à : High Seb, 31, avenue du Cours, 13160 Le Puy-Sainte-Reparade, ou alors appelez-le au 42 61 97 70.

Stéphane le Nintendo Killer se propose de répondre à toute question se rapportant aux jeux suivants : Super Mario Bros I, II et III, Zelda I et II, Double Dragon I, Megaman, Bad Dudes, Robocop, Probotector, Gonnies II, Gremlins II, Teenage Mutant Hero Turtles, Rygar, The Simpsons, Iron Sword, Duck Hunt, Batman, Life Force, Kid Icarus, Metroid, Simon's Quest, Bubble Bobble, The Adventure of Lolo, Wizzards and Warriors, Tetris, Dr Mario, Burai Fighter, Punch Out, Robowarrior, Rescue the Ambasy Mission, Chip'n Dale, Dragonball, Fester's Quest, Robocop, Kung-Fu et Kick-Off. Sur MEGADRIVRE, il a terminé Altered Beast, Starflight, Quackshot, Fantasia, Toe Jam & Earl, Super Hang On, Streets of Rage, Allenstorm, Wonderboy V, Golden Axe II, Thunderforce II, Out Run, EA Hockey, Zany Golf, Road Rash, Populous, Columns, Moonwalker, Dynamite Duke, Sonic et John Madden Football. Vous pouvez joindre Stephane au téléphone : 49 86 23 21 de 17 h 30 à 19 h, du lundi au jeudi.

À l'heure où s'ouvrent les frontières en Europe, *Player One* fait plus fort. Nos pages sont ainsi ouvertes aux autres continents. C'est de Côte-d'Ivoire que nous vient cette contribution. Fanin et Oumar s'offrent de répondre à tout SOS concernant les jeux MEGADRIVE suivants : Golden Axe I et II, Spiderman, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Wonderboy III, Street of Rage, Alienstorm, Batman, Forgotten Worlds, Dick Tracy, Ghostbusters, Ghoul'n Ghosts, Valis III, Strider, Afterburner II, Mickey Mouse, Dynamite Duke, Fantasy Star II, Moonwalker, Rambo III, James Pond, Mystic Defender, Sonic, Quackshot, Kid Chameleon et Gaiares. Sur MASTER SYSTEM, Ils ont fini : Spiderman, The Ninja, Double Dragon, Cyber Shinobi, Black Blet, Altered Beast, Dut Run, Dut Run Europa, Shinobi, Rampage, Wonderboy I et III, R-Type, Space Harrier, Cyborg Hunter, Golden Axe Warrior, Teddy Boy, Tronsbot, Strider, Castel of Illusion, Vigilante, Rastan, Thunder Blade, Heroes of the Lance, Kenseiden, Action Fighter, Psychofox, E Swat, Chase HQ, Galaxy Force, Lord of the Sword, Operation Wolf, Indiana Jones, Gain Ground, Zilllon II, Pac Mania, Impossible Mission, My Hero, Spellcaster et Hang On. Terminons par leur liste de jeux GAME BOY : Super Marioland, Tetris, Gargoyle's Quest, Mickey, Tennis, Tortues Ninjas I et II, Robocop, Castelvania, Motocross Maniac, R-Type, Wizzards and Warriors, Kung-Fu Master, Dr Mario, Spiderman, Chessmaster, Burai Fighter, Nemesis, Megaman, F1 Race, Prince of Persia, The Simpsons, Roger Rabbit, Battletoads, Dick Tracy et WWF Superstars. Envoyez vos SOS à Fanin et Oumar Abou, OS BP 1B94 Abidjan OS, Côte-d'Ivoire.

Après les spécialistes NINTENDO, c'est au tour des utilisateurs SEGA d'avoir la parole. D'ailleurs, Jean-Charles est devenu un spécialiste de SEGA. Sur GAME GEAR, il a terminé Ax Battler, GG Shinobi et Ninja Gaiden. Sur MEGADRIVE, il a fini Fantasia, Mystic Defender, Decap Attack, E-Swat, the Immortal, James Pond II, Wonderboy V, Shadow Dancer et Kid Chameleon. Enfin sur MASTER SYSTEM, il a terminé Strider, Kenseiden, Astérix, Donald, Phantasy Star, Shinobi, Spiderman et Wonderboy II. Adressez vos SOS à Jean-Charles Guille, Hôpital marin, route de la Corniche, 64700 Hendaye.

Le Super Nintendomaniaque apporte une contribution plus modeste que la précédente, mais tout aussi intéressante. Lui aussi s'est spécialisé dans

LA RÉPONSE DU MOIS

Ce sont deux jeunes de Seine-Maritime qui gagnent l'abonnement offert chaque mois par la rubrique. Fabrice et Christophe se sont spécialisés sur les consoles NINTENDO en particulier. À eux deux, ils possèdent en fait les trois, de la portable à la SUPER NINTENDO. Sur GAME BOY, Christophe est parvenu à terminer les jeux suivants : Tetris, Docteur Mario, Solar Striker, Motocross Maniacs, WWF Superstars, Double Dragon, Double Dragon II, Mickey Dangerous Chase, Bugs Bunny, Gargoyle's Quest, Kid Icarus, Blades of Steel, F1 Race, Terminator II, Snoopy, Duck Tales, Batman, World Cup, Golf, Gremlins II, Ghostbusters II, Radar Mission, Boxxle, Kung-Fu Master, Kwirk et Alleway, Super Marioland, Rescue of Princess Blobette, Paperboy, Fortified Zone, Super RC Pro/Am, Robocop, Nemesis, R-Type, Castelvania Adventure, Pac Man, Chase HQ, Tennis, Balloon Kid, Bart Simpsons vs the Space Mutant, Ninja Turtles, Hyper Lode Runner, Burai Fighter Deluxe, Wizzards and Warriors, Bubble Bobble, Spiderman, Solomon's Club, Megaman, Tiny Toon, Navy Seals, Dynablaster, Ninja Boy et Revenge of the Gator, soit plus de 50 jeux. C'est pas mal, mais ce n'est pas tout. Sur NINTENDO ES, Fabrice est venu à bout de Super Mario Bros I, Double Dragon II, Konami Hyper Soccer, World Cup, Super Mario bros III, Megaman, Blades of Steel, Duck Tales, Paperboy, Zelda I, Robocop, Kung-Fu, Batman, Rad Racer, Super Spike V'Ball, Zelda II, Super Mario Bros II, Gremlins II, Duck Hunt, Days of Thunder, Turbo Racing, Goal, Captain Skyhawk et Teenage Mutant Hero Turtles, soit plus de 20 jeux finis. Enfin, sur SUPER NINTENDO, il a disséqué Super Mario World, Final Fight, F-Zero et Castelvania IV. Pour les SOS se rapportant à la GAME BOY, contactez Christophe en envoyant une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse à Christophe Courché, Le Croquet, 15, allée des Charmes, 76330 Nerville ; ou bien appelez le 35 39 93 40. En ce qui concerne les questions sur les jeux NINTENDO ES, écrivez à Fabrice Thomas, lotissement de l'Église, 76330 Nerville ; ou téléphonez au 35 39 91 20.

les consoles NINTENDO, et il tient à vous faire profiter de ses connaissances si vous êtes bloqué dans un des jeux qu'il a terminés. Sur NINTENDO ES, il a fini les jeux suivants : The Simpsons, Zelda I (fin de la première quête), Double Dragon II, Batman, Megaman II, Zelda II, Teenage Mutant Hero Turtles, Super Mario Bros I, Duck Tales, Lifeforce et Super Mario Bros II. Sur GAME BOY, il n'est pas manchot non plus puisqu'il a fait le tour de Super Marioland, Batman, Castelvania Adventure, Double Dragon et Ninja Turtles. Enfin sur SUPER NINTENDO, il a fini Super Tennis. Vous pouvez également appeler Jacques Jr au 91 87 06 96, ou lui écrire à l'adresse suivante : M. Mikaélian, traversée de la Lise, 13012 Marseille.

C'est le club Bionic Commando qui me fait parvenir sa liste. Pour l'instant, ils ne sont que deux mais un appel de votre part peut avoir une double utilité. Sur MEGADRIVE, ils en ont terminé avec Sonic, Revenge of Shinobi, Gynoug, Quackshot, Zany Golf, Moonwalker, DJ Boy et Altered Beast. Sur NINTENDO ES, la liste est nettement plus impressionnante. Ils ont fini les jeux suivants : Super Mario bros I, II et III, Double Dragon I et II, Top Gun, Metroid, Teenage Mutant Hero Turtles, Gradius, Bubble Bobble, Megaman I et II, Gremlins II, Batman, The Legend of Zelda, The Adventure of Link, Castelvania, Punch Out, Blades of Steel, Duck Tales, World Cup, Goonies II, Wrestlemania, Kung-Fu, Duck Hunt, Super Spike V'Ball, Track & Field II, Battle of Olympus, Gauntlet II et Popeye. Passons maintenant à leur liste de jeux MASTER SYSTEM terminés. Elle regroupe Y's, Ultima IV et Phantasy Star. Enfin sur GAME BOY : Alleway, Amazing Spiderman, Balloon Kid, Chessmaster, Gargoyle's Quest, Golf, Super Marioland, Tennis, Tetris, Ninja Turtles et Castelavania. Adressez votre bafouille au Club Bionic Commando, c/o Philippe Patin, 59, rue Jules-Baudeloque, 62200 Boulogne-sur-Mer.

Voici la dernière mise à jour de la liste de jeux que termine régulièrement David.

Commençons par la console la plus citée : NINTENDO ES. Il a fini Super Mario Bros I, Megaman I et II, Gauntlet II, Faxanadu, Robocop, Top Gun I et II, Super Mario Bros II et III, Double Dragon II, Zelda I et II, Fester's Quest, Uck Tales, Solstice, Dragon Ninja, Kid Icarus, Metroid, Shadowgate, Robowarrior, Mike Tyson Punch-Out, Track and Field II, The Simpsons, Probotector, Life Force, Double Dragon I, Gredius, Kung-Fu, Blades of Steel, Rescue Ranger et Ice Climber. Sur sa toute récente SUPER NINTENDO, il est venu à bout de Super Mario World, Super R-Type, Super Soccer et F-Zero. Enfin, sur MEGADRIVE, il a disséqué Sagaïa, Sonic the Hedgehog, Altered Beast, Wrestle War, Thunder Force III, Robocop, Shining in the Darkness, Mickey Mouse et Quackshot. Vous pouvez envoyez vos SOS avec une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse à David Schuster, chemin de Prévieux, B4510 Caumont-sur-Durance.

SOS

SUPER MARIO WORLD (SUPER NINTENDO)

Voici un SOS que l'on pourrait qualifier de parfait. Marjorie s'est lancée dans Super Mario World et, sur les 96 tableaux, n'en a trouvé que 86. Ne pouvant énumérer ceux qui lui manquent, voici la liste complète des mondes qu'elle a visités. MONDE 1 : Yoshi's Island 1, Yellow Switch Palace, Yoshi's Island 2, 3 et 4, et Iggy's Castle. MONDE 2 : Donut Plains 1, 2, 3 et 4, Green Switch Palace, Donut Secret 1 et 2, Donut Ghost House, Donut Secret House + Star Roads et Monrton's Castle. MONDE 3 : Vanilla Donee 1, 2, 3, 4, Vanilla Secret 1, 2, 3 + Star Roads, Vanilla Ghosthouse, Red Switch Palace, Lemmy's Castle, Vanilla Fortress. MONDE 4 : Butter Bridge 1 et Cheese Bridge Area, Cookie's Mountain et Ludwig Castle. MONDE 5 : Forest of Illusion 1, 2, 3, 4, Blue Switch Palace, Forest Ghost House, Forest Secret Area, Forest Fortress + Star Road et Roy's Castle. MONDE 6 : Chocolate Island 1, 2, 3, 4, 5, Chocolate Fortress, Choco Ghost House, Wendy's Castle, Chocolate Secret. MONDE 7 : Sunken Ghost Ship, Valley of Bowser 1, 2, 3, 4 + Star Road, Valley Ghost House, Larry's Castle, Front Door. STAR ROAD : Star World 1, 2, 3, 4, 5, Gnarly, Tubular, Way Cool, Awesome, Groovy, Mondo, Outrageous et Funky. Si vous savez où trouver un ou plusieurs de ces mondes, envoyez une bafouille expliquative à Marjorie Dumontier, 39, rue Andrée-Hénault, 1B100 Vierzon.

SHADOWGATE (NINTENDO ES)

Christophe a beau chercher, il ne parvient pas à trouver le sort « MOTARI ». Résultat, ça fait plusieurs jours qu'il est bloqué à proximité du lac de lave. Si vous désirez lui venir en aide, écrivez à Christophe Pilmes, 8, rue des Faisons, cité Émile Huchet, 57500 Saint-Avold, ou téléphonez au 87 92 55 95.

STREET FIGHTER II (SUPER NINTENDO)

Arnold commence à bien maîtriser les personnages de Street Fighter II, mais il n'arrive pas à réaliser certains coups particuliers. Avec Blanka, comment utiliser le pouvoir de l'électricité ? Avec Ryu, comment faire une boule de feu ? Avec Guile, comment réaliser les Sonic Boom et le Fatal Kick ? Avec Dhalsim, comment utiliser les pouvoirs des boules et des murs de feu ? Avec Honda, comment exécuter le coup de l'homme-canon ? Enfin, avec Zangief, comment réaliser le retourné cyclothymique ? Si vous pouvez répondre à ses questions, n'hésitez pas à écrire à Arnold Sohier, 6, rue Newton, 51100 Reims.

PHANTASY STAR III (MEGADRIVE)

La série Phantasy Star fait partie des jeux qui, une fois dedans, rendent indéscotchable de la télévision. Jean-Charles Guille cherche désespérément Lyle dans le labyrinthe de la tour de la troisième planète, sans parvenir à lui mettre le grappin dessus. Il aimerait également quelques conseils susceptibles de l'orienter pour la suite de sa quête. Envoyez votre réponse à Jean-Charles Guille, Hôpital marin, route de la Corniche, 64700 Hendaye.

SUPER MARIO WORLD (SUPER NINTENDO)

Ça y est ! Super Mario World est dorénavant installé, et pour certains, dans la rubrique SOS. Le score actuel de Yanis est de 93/96 tableaux, et voici ceux qu'il a découverts et terminés : Switch Palace Yellow, Green, Red, Blue, Yoshi's Island 1, 2, 3, 4, #1 Iggy's Castle, Donu Plains, 1, 2, 3, 4, Donu Secret 1, 2, Donut Ghosthouse, Donut Secret House, #2 Morton's Castle, Vanilla Dome 1, 2, 3, 4, Vanilla ghosthouse, Vanilla Scret 1, 2, 3, Vanilla Fortress, #3 Lemmy's Castle, Butter Bridge 1, 2, Cheese Bridge Area, Soda Lake, Cookie Moutain, #4 Ludwig's Castle, Forest of Illusion 1, 2, 3, 4, Forest Ghosthouse, Forest Secret Area, Forest Fortress, #5 Roy's Castle, Chocolate Island 1, 2, 3, 4, 5, Chocolate Fortress, Chocolate Secret, Chocolate Ghosthouse, #6 Wendy's Castle, Sunken Ghost Ship, Valley of Bowser 1, 2, 3, 4, Valley Ghosthouse, valley fortress, #7 Larry's Castle, Bowser back door/front door et les niveaux Specials et Star Road complets. Vous pouvez appeler Yanis au 53 56 22 51.

THE ADVENTURE OF LOLO (NINTENDO ES)

L'entraide vidéo ludique n'a pas de frontières. Ne me faites pas mentir, écrivez à Frédéric pour lui donner la solution de son problème. Il n'arrive pas à franchir le niveau 10.5 dont le code est GCVT. Frédéric Aranda, 35, rue Rotschild, 1202 Genève, Suisse.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

PETITES ANNONCES

VENTES

MEGADRIVE

Vends MEGADRIVE + manette pro 2 + Fantasia a 1 000 F à débattre Appelez le 48 83 73 22

Vends jeux MEGADRIVE Sonic (200 F), Desert Strike (250 F), Moonwalker (180 F), Jewel Master (150 F), Streets of Rage (200 F) et Lakers vs Celtics (200 F) Appelez Nicolas au 48 40 74 60 à partir de 19 h

Vends MEGADRIVE japonaise + 2 paddles + 6 jeux Sonic, James Pond II, Golden Axe, Lakers vs Celtics, Shadow Dancer et Fantasia Le tout vendu 1 000 F Appelez le 45 55 79 20

Vends jeux MEGADRIVE Tazmania (370 F), Gaiares (275 F), Kid Chameleon (360 F), Phelios (250 F), Super Monaco GP (340 F) et Thunderforce (375 F) Appelez le 53 95 63 79

Vends MEGADRIVE + 6 jeux Populous, Sonic, Valis III, Midnight Resistance et Bulls vs Lakers + adaptateur cartouches japonaises + 2 paddles Prix 2 000 F. Appelez Benjamin au 91 92 20 12

Vends MEGADRIVE + 4 jeux Fantasia, Golden Axe, Lakers vs Celtics et Shadow Dancer + 1 manette Le tout a 1 200 F Telephonez au 45 55 79 20

Vends MEGADRIVE (encore sous garantie) + 2 manettes + 3 jeux + adaptateur cartouches japonaises Le tout a 1 400 F Appelez le 77 71 24 28 (sur departement 42 uniquement)

Vends jeux MEGADRIVE Castle of Illusion, Budokan et Kid Chameleon à 250 F piece Appelez le 25 24 18 72

Vends MEGADRIVE + 5 jeux dont Street of Rage, Kid Chameleon + 2 manettes + K7 vidéo SEGA à 1 500 F Ecrire à Yann Tasson, 605 chemin du Canet, 06620 Vallauris

Vends MEGADRIVE + 5 jeux Fantasia, Gynoug, Quackshot, Shadow Dancer et F22 Interceptor Appelez le 37 96 24 00 aux heures de repas

Vends 5 jeux MEGADRIVE Alienstorm, Quackshot (jap), Toki (jap), Wonderboy IV et Alisia Dragoon Le tout vendu 1 400 F Vente séparée possible Tél 22 78 20 68

Vends jeux MEGADRIVE Shining in Darkness et Alex Kidd à 250 F piece, Populous et Altered Beast à 320 F et Batman à 300 F Appelez Xavier au 78 95 10 42

Vends MEGADRIVE japonaise + hits + 2 manettes a 1 600 F + jeux Appelez le 78 47 78 20

Vends MEGADRIVE en très bon état + 1 manette + Sonic, Quackshot, Mickey, Spiderman et 1 adaptateur japonais le tout est vendu à 1 500 F au lieu de 2 879 F Appelez le 27 65 64 07

Vends MEGADRIVE + 2 paddles + 3 jeux Sonic, Streets of Rage et Toe Jam & Earl à 1 000 F Contactez Grégory à partir de 17 h 30 au 74 00 36 54

Vends jeux MEGADRIVE Desert Strike + Quack shot à 450 F, Kid Chameleon + Decap Attack à 400 F, Strider + Wrestle War a 250 F Tél : 29 78 39 85.

Vends jeux MEGADRIVE Mickey, el Viento (US) à 200 F piece et Donald Duck (Jap) à 150 F Appelez Tibvo au 76 71 77 52 a partir de 18 h

Vends MEGADRIVE (800 F) + 3 jeux avec notices de 200 F a 250 F. Le lot est vendu a 1 250 F Contactez Quentin au 76 35 69 12, tout le week-end

Vends MEGADRIVE + 2 paddles + 6 jeux (Tazmania, Streets of Rage, Jordan vs Bird, E-Swat Super Thunder Blades et Jewel Master pour 1 800 F à debattre Le tout en tres bon état Appelez Sylvain au 48 53 59 29

Vends de nombreux jeux MEGADRIVE de 100 F a 200 F Liste contre une enveloppe timbrée Ecrire à M Milagre Claude, cité Doumerc, Bât. 3, 82000 Montauban.

Vends 8 jeux MEGADRIVE + adaptateur japonais a 250 F ou le lot a 2 000 F Appelez Julien au 30 24 07 93

Vends MEGADRIVE japonaise sous garantie à 700 F + Streets of Rage, Mercs, Two Crude Dudes, Robocop, Dragon's Fury (de 200 F à 350 F piece). Le lot est vendu à 2 000 F Appelez le 78 83 05 19.

Vends jeux MEGADRIVE John Madden Football (250 F), Thunderforce (200 F), J Buster Douglas (250 F), Mickey Mouse (200 F), Ghouls'n Ghosts (200 F) et en cadeau une manette pour 3 jeux achetes Ecrivez a Didier Daloubeix, 66, avenue de Stalingrad, 93200 Saint-Denis ou appelez le 48 27 15 33

Vends MEGADRIVE française + 1 manette + 5 jeux (Shadow Dancer, Donald Duck, Ghouls'n Ghosts, Altered Beast et Strider) à 1 800 F Appelez le 64 38 45 96

Vends MEGADRIVE française + adaptateur japonais + 2 paddles + 9 jeux dont Streets of Rage, Shinobi, Sonic pour 2 500 F Liste sur demande. Ecrivez a Georges Lagarde, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise, ou appelez le 30 38 77 48

Vends MEGADRIVE + 9 jeux a 2 300 F Appelez David au 40 69 68 50

Vends MEGADRIVE a 1 400 F Contactez Nicolas Pujol, 3, avenue Jean-Moulin, 04160 Château-Arnoux ou téléphonez au 92 64 13 43

Vends MEGADRIVE (encore sous garantie) + 1 paddle + Moonwalker et Ghostbusters Prix 1 000 F Appelez le 24 72 58 15

Vends jeux MEGADRIVE Kings Bounty, Sword of Vermillion, etc Appelez le 88 47 18 46

Vends MEGADRIVE japonaise + 8 jeux dont Mickey, Quackshot, Sonic et Hang On + 2 paddles + adaptateur de cartouche japonaise Prix 2 750 F Appelez le 45 93 02 93

SEGA MASTER SYSTEM

Vends MASTER SYSTEM II + 1 jeux et un paddle a 350 F + Double Dragon II sur NINTENDO ES Appelez Olivier au 91 24 13 41

Vends jeux MASTER SYSTEM Spiderman, Pinguin Land, Double Dragon, Mickey et Donald a 150 F piece Appelez Dominique au 40 09 88 34

Vends MASTER SYSTEM + 6 jeux Ecrire a David Daurignac, 9, allee de Picardie, 33460 Arsac ou appeler le 56 58 86 19 en semaine, aux heures de repas

Vends SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kidd in Miracle World + Double Dragon + Spiderman + Enduro Racer Le tout à 650 F Tel 46 22 85 66, demander Emmanuel

Vends MASTER SYSTEM II + 5 jeux et GAME GEAR + 5 jeux Prix sur demande, livraison possible sur les dpts 63, 60 et 79 Contactez Jean-Claude Kummer, Les Ribes, 63170 Aubiere ou téléphonez au 73 27 91 87

Vends MASTER SYSTEM + manettes + light phaser + 7 jeux dont Sonic et Kenseiden Le tout 1 500 F Contactez Vincent Perrot, 1 rue Diderot, 33310 Lormont ou appelez le 56 74 90 12

Vends MASTER SYSTEM + Alex Kidd (300 F), + 10 jeux de 50 F a 100 F Appelez le 44 46 02 64 a partir de 17 h 45 en semaine et au 49 20 62 82 le week-end Demandez David

Vends MASTER SYSTEM + 7 jeux dont R-Type, Ultima IV et Populous Prix 1 300 F Appelez le 31 79 57 52 (Calvados)

Vends MASTER SYSTEM + 6 jeux dont Wonderboy III, Golden Axe Valeur du lot 500 F, le tout en tres bon etat Téléphonez au 43 25 24 02 a partir de 19 h et demandez Divier

Vends MASTER SYSTEM + paddle + 11 jeux à 1 350 F Contactez Yannick au 87 85 43 70

Vends MASTER SYSTEM + 2 paddles + phaser + 2 jeux à 300 F. Écrivez à Christophe Garrigue, 30 bis, rue Aristide-Briand, 37380 Monnaie

Vends MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + 1 manette a 330 F + Moonwalker (180 F), Enduro Racer (100 F) et World Soccer (145 F), ou le tout cédé à 700 F Ecrivez à Benoît Mantel, 15, parc de Risle, 76130 Saint-Aigan

Vends MASTER SYSTEM II + paddle + 13 jeux Olympic Games, World Cup Italia 90, Heavyweight Champ, Alex Kidd, Super Tennis, Enduro Racer, R-Type, Golden Axe, Kung-Fu Kid, Shinobi, Time Soldiers, Ghostbusters et Alienstorm au prix de 800 F Le tout en excellent état Appelez Yohann Martinez au (1) 39 60 37 37 a partir de 18 h

Vends MASTER SYSTEM - 2 manettes - 8 jeux dont Sonic Wonderboy III Sega Chess Le tout 1 200 F Ecrivez a Laurent Fillion, Les Eyreaux 24430 Coursac ou telephonez au 55 04 03 73

Vends MASTER SYSTEM II + 3 jeux Spiderman, Shinobi et Alex Kidd + magazines à 690 F. Appelez Fred au 50 44 05 77

Vends MASTER SYSTEM II + 5 jeux Sonic, Mickey, Donald, Astérix et Alex Kidd I + 1 paddle + 1 manette quickshot pyton 1 Le tout encore sous garantie vendu 1 200 F a débattre Contactez M. Absalon Didier, 111, cours des Cristalleries, 54120 Baccarat ou appelez le 83 75 13 45

Vends MASTER SYSTEM II + 1 jeu a 400 F Possibilité d'échange contre Super R-Type ou F-Zero sur SUPER NINTENDO française Appelez le 55 09 26 21

Vends MASTER SYSTEM + 2 paddles + pistolet + 5 jeux dont 1 avec le zapper a 500 F Écrire à Philippe Babdor, 6, av du 18 Avril-1944, 93130 Noisy-le-Sec ou appelez le 48 44 02 08

Vends MASTER SYSTEM II (un an) + Alex Kidd (300 F), ou MASTER SYSTEM + 6 jeux (Alex Kidd, Kick Off, Sonic, Spiderman, Super Monaco GP et Populous à 800 F au lieu de 2 200 F Possibilité de vendre les jeux au détail de 150 F a 200 F pièce Appelez le 91 93 38 34

Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette + 6 jeux dont Astérix, Super Monaco GP II + revues pour 990 F Contactez Laurent au 43 97 13 71

GAME GEAR

Vends GAME GEAR + nombreux accessoires + 9 jeux dont Donald et Mickey Le tout vendu 2 000 F (console encore sous garantie) Appelez le 20 57 79 37

Vends GAME GEAR + Sonic, Super Monaco GP, Joe Montana et Wonderboy + adaptateur Master Gear. Ecrivez à Jean-Pierre Doan, 75, rue de la Convention, 94700 Maisons-Alfort, ou appelez le 42 07 25 58 à partir de 18 h

Vends GAME GEAR + adaptateur + 2 jeux Sonic et Wonderboy. Le tout en bon état vendu 1 300 F. Appelez le 42 70 01 24

Vends GAME GEAR + 5 jeux (Sonic, Donald, Ax Battler, Olympic Gold et Mickey) + transfo. Le tout en très bon état vendu 1 100 F à débattre. Ecrivez à Christophe Leroy, 15, rue Louis-Blenot, 60000 Beauvais, ou appelez le 44 05 97 12.

Vends GAME GEAR + 2 jeux (Mickey Mouse et Columns) + Master Gear à 800 F au lieu de 1 390 F. Appelez Nicolas au 32 36 90 00

GAME BOY

Vends GAME BOY + 15 jeux + loupe + boîtier de rangement à 2 200 F. Possibilité d'échange contre une SUPER NINTENDO + 4 jeux. Le tout en très bon état. Appelez le 34 13 15 67.

Vends cartouches GAME BOY : Bugs Bunny à 100 F. Contactez Frédéric au 48 76 97 89

Vends GAME BOY + game link + Tetris encore sous garantie à 950 F. Appelez Omar 42 51 32 93

Vends jeux GAME BOY : Nemesis (150 F), World Cup (100 F) et Mickey Dangerous Chase (200 F). Appelez le 60 06 10 72.

Vends GAME BOY + 8 jeux dont Terminator II pour 1 000 F. Téléphonez à Renaud au 82 53 01 01 (sur département 57)

Vends GAME BOY + 2 jeux. Appelez Arnaud au 40 59 95 39

Vends GAME BOY + écouteurs + câble link + 7 jeux : Paperboy, F1 Spint, Tetris, Robocop, Spiderman, Duck Tales et Gargoyle's Quest à 1 300 F. Appelez le 69 80 81 44 à partir de 18 h

Vends GAME BOY + ecouteurs + 4 jeux : Paperboy, Burai Fighter Deluxe, Gremlins II et Tetris. Le tout vendu 1 000 F. Contactez Enrique Hoareau en ecrivant au 36, rue du General-Lacharriere, 94000 Créteil, ou appelez le 43 99 50 65

Vends jeux GAME BOY à 100 F pièce : Dextenty + Duck Tales. Téléphonez au 24 72 58 15

Vends ou echange 17 titres GAME BOY contre jeux MEGADRIVE. Appelez Frederic au 46 45 87 37

Vends jeux GAME BOY : Dragon's Lair, Batman, Super Manoland, Super Adventure Island. Appelez Jérôme au 43 82 47 00

Vends GAME BOY + 9 jeux dont Ken et Robocop. Appelez le 42 73 52 43 à partir de 19 h

Vends jeux GAME BOY à 150 F pièce. Ecrire à Pierre Zadok, 146, avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris

Vends GAME BOY + 4 jeux (Tetris, Super Manoland, Chess Master et Bugs Bunny) à 900 F. Possibilité de vente séparée. Ecrivez à Guillaume Duquef, 69, rue du Général-Leclerc, 80150 Crécy-en-Ponthieu, ou appelez le 22 23 53 41 de 18 h à 21 h

Vends GAME BOY en très bon état et encore sous garantie + 4 jeux : Hook, Duck Tales, Adventure Island et Tetris. Prix : 1 000 F à débattre, au lieu de 1 500 F. Appelez le 89 48 17 22

NEO GEO

Vends NEO GEO + 2 paddles + Memory Card + Burning Fight et Soccer Brawl à 1 200 F. Possibilité d'échange contre une NINTENDO ES + 10 jeux. Contactez Audrey au 94 26 50 69

Vends jeux NEO GEO : Sengoku (760 F) et Cyber Lip (260 F). Appelez David au 40 69 68 50

NINTENDO ES

Vends NINTENDO ES + 2 manettes + 11 jeux dont Super Mario Bros III, Double Dribble, Super Off Road, Road Goal, Kick Off et Duck Tales. Le lot vendu 1 500 F. Appelez le 69 01 67 23

[illegible] console [illegible] par [illegible] Mario [illegible] Turtles [illegible] Hunt [illegible] 18 h

Vends NINTENDO ES + 2 paddles + 2 jeux : Duck Tales et Ninja Turtles à 790 F. Appelez le 48 52 29 50 de 8 h 30 à 9 h 30

Vends console NINTENDO ES + 3 manettes + jeux à des prix intéressants. Le tout en très bon état. Appelez le 22 92 61 93

Vends NINTENDO ES + 2 paddles (171 F) + Super Mario I/Duck Hunt + zapper, Faxanadu, Teenage Mutant Hero Turtles et Blades of Steel à 136 F et Zelda II, Super Mario III à 157 F. Possibilité de vendre le lot à 990 F. Contactez Philip au 78 72 18 89

Vends NINTENDO ES + 5 jeux (Super Spike V'Ball, Punch Out, Super Mario Bros, Double Dragon II et Probotector). Le tout en très bon état vendu à 1 300 F au lieu de 2 550 F. Appelez Julia ou Ismael au 41 79 48 71

Vends NINTENDO ES + 3 jeux : Teenage Mutant Hero Turtles, Super Mario III et The Simpsons. Le tout vendu à 1 100 F. Ecrivez à Yannick Rodot, 39570 Revigny, ou appelez le 84 24 36 79.

Vends NINTENDO ES + 2 manettes + 4 jeux : Teenage Mutant Hero Turtles, Punch Out, Nemo et Gremlins II. Le tout vendu à 950 F au lieu de 2 000 F. Ecrivez à Anabel Chevrin, 28, rue de la Pommeroye, 02300 Guivry ou appelez le 23 39 35 98

Vends jeux NINTENDO ES : Teenage Mutant Hero Turtles, Metal Gear, Zelda I et II, Megaman, Super Mario Bros II et Dragonball à 200 F pièce. Appelez le 42 63 74 65 et demandez Patrice.

Vends NINTENDO ES + 2 paddles + zapper + 10 jeux pour 2 000 F au lieu de 4 600 F. Appelez le 40 76 78 59 à partir de 18 h 30

Vends NINTENDO ES + 7 jeux (Super Mario III, Bugs Bunny, World Cup, Hyper Soccer, Blades of Steel, Kid Icarus et Donkey Kong III) pour 1 000 F. Vente séparée possible. Appelez le 78 90 26 72

Vends ou echange jeux NINTENDO ES contre 1 jeux SUPER NINTENDO (par exemple, Addam's Family, Zelda III,

CHRONOGAMES

Les jeux du futur au présent

SEGA MEGADRIVE

PRECOMMANDEZ
SONIC II 395 *(Dispo fin de mois)*

CAOASH	345	SHADOW OF THE BEAST II NEW	Tél
GREENDOG	345	WORLD TROPHY SOCCER (EURO CLUB US)	395
JAMES POND Aquatic games	345	DOUBLE DRAGON	395
ALIEN III	395	SUPERMAN NEW	Tél
TAZMANIA	395	STEEL TALONS NEW	Tél
BATMAN RETURN OF JOKER NEW	Tél	CHAKAN THE FOREVER MAN	425
GALAHAD	395	CORPORATION (CYBERCOP)	425
PREDATOR II	395	BATMAN RETURN NEW	Tél
LEMMINGS	395	GODS NEW	Tél
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	395	SIDE POCKET	425
ATOMIC RUNNER	395	NHLPA HOCKEY 93	425
CRUE BALL NEW	Tél	TEAM USA BASKET	425
TERMINATOR II NEW	Tél	LHX ATTACK CHOPPER	425
E. HOLYFIELD BOXING	395	YOUNG INDIANA JONES NEW	Tél
DRAGON FURY (Devil Crush)	395	PIGSKIN FOOTBRALL	425
RAMPART	395	CAPTAIN AMERICA NEW	425

Pour être informé ou pour commander appelez au (1) 42 94 06 09
De 11H à 20H du Lundi au Samedi

SUPER NINTENDO

*GÉNIAL l'Adaptateur SUPER NINTENDO pour mettre avec les cartouches US et JAP sur votre console Française 199,00 F avec 1 jeu 99,00 F, GRATUIT pour 2 jeux achetés**

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II 1490,00

(Version JAP) **PRECOMMANDEZ** *(Dispo fin de mois)*
MICKEY MOUSE MYSTICAL QUEST 495 FATAL FURY 595

SUPER MARIO WORLD	390	SUPER SOCCER	390
DINOCITY (DINOSAURS US)	425	FINAL FANTASY M QUEST	449
RIVAL TURF	425	WWF WRESTLEMANIA	425
GEORGE FORMAN KO BOXING	425	CASTLEVANIA IV	425
RACE DRIVIN	425	WINGS II	425
SUPER BUSTER BROS	449	TKO BOXING	425
FACEBALL 2000	449	SOUL BLAZER	449
MAGIC SWORD	449	KING OF MONSTERS	449
CONTRA III	449	PHALANX	449
RAMPART	449	FINAL FIGHT	449
AXELAY	475	SIMPSONS : BART S NIGHTMARE	449
JAMES BOND JR	475	IREM S SKINS GAMES	475
SUPER ALESTE	475	NCAA BASKETBALL	475
ANOTHER WORLD	475	ROBOCOP III	475
TORTUES NINJA IV	475	AMAZING TENNIS	475
BLUES BROTHERS NEW	475	ADDAM'S FAMILY	475
HOME ALONE II NEW	475	IMPERIUM NEW	475
FINAL FANTASY M. OUEST NEW	475	HUNT FOR RED OCTOBER NEW	475
WING COMMANDER NEW	475	TOM & JERRY NEW	475
SUPER DOUBLE DRAGON	495	SKULJAGGER NEW	475
SONIC BLASTMAN (JAP)	495	STREET FIGHTER II	590
PARODIUS (JAP)	495	JEUX US JEUX US	JEUX US

IMPORTANT *Ces cartouches fonctionnent uniquement avec l'adaptateur SUPER NINTENDO*

MEGA PROMO
ZELDA III (en Anglais) 299
PRINCE OF PERSIA (Jap) 399

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A : CHRONOGAMES
Jeux dispos livrés rapido !!! BP 396 75365 PARIS CEDEX 08
Tél (1) 42 94 06 09

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TEL .....

REGLEMENT :
O CHEQUE
O CCP O MANDAT LETTRE
O CONTRE REMBOURSEMENT +30F
O CARTE BLEUE
NUMERO
DATE EXPIRATION /
SIGNATURE

JE POSSEDE :
O GAMEBOY
O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE
O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM
O AUTRES

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles (* Offre non cumulable)

[illegible] Super [illegible] Metal [illegible] Hero [illegible] Zelda I [illegible] 200 F) Le [illegible] F [illegible] gratuites [illegible] le 27 49 96 92 (sur département 59)

Vends NINTENDO ES (état neuf) + 2 paddles + jeux à 250 F Appelez le 43 69 81 13

Vends NINTENDO ES + 3 jeux (Teenage Mutant Hero Turtles, Chip'n Dale et Castelvania I) La console + 1 jeux 500 F, le lot 800 F Écrivez au Café de la gare, les Aix d'Angillon, 18220 ou appelez le 48 64 29 55

Vends NINTENDO ES + jeux Megaman III (430 F) Super Mario III (400 F) et Chip'n Dale (350 F) Pour tout renseignement contactez Axel au 39 70 51 09

Vends NINTENDO ES + 2 manettes + pistolet + la cartouche Super Mario I/Duck Hunt à 500 F Appelez le 39 11 48 03

Vends jeux NINTENDO Chip'n Dale (250 F), Dragonball sans livret (150 F) et Simon's Quest (200 F) Appelez le 45 22 28 46

Vends NINTENDO ES + 3 jeux + pistolet à 600 F Appelez Jean-Paul au 64 67 21 49

Vends jeux NINTENDO pour le robot avec accessoires Gyromite (100 F), Stac Up (250 F) et Pe Pot (300 F) Appelez le 44 48 89 94 à partir de 18h

Vends jeux NINTENDO ES Super Spike V'Ball et Gremlins II à 250 F pièce, Teenage Mutant Hero Turtles, Robocop et Dragonball à 200 F pièce, Punch Out et Rescue the Ambasy Mission à 15 F pièce + NES advantage à 250 F Écrire à Jérome Borel, 12, boulevard de l'Europe 07200 Aubenas ou appelez le 75 35 42 14

Vends jeux NINTENDO ES + 7 jeux + 3 manettes dont NES advantage à 2 000 F Le tout en très bon état Appelez le 53 09 69 89

Vends jeux NINTENDO ES à 260 F pièce Écrire à Pierre Zadok, 146, avenue des Champs-Élysées, 75008 Paris

Vend NINTENDO ES + 2 manettes + pistolet + 18 jeux dont Super Mario Bros I, Duck Hunt, Dark Warrior et Shadow Warrior Appelez le 74 93 09 96 ou 74 78 09 18 à partir de 17 h 30 et demandez Nicolas

Vends NINTENDO ES + 2 manettes + zapper + 15 jeux dont Super Mario Bros I et II, Double Dragon II, Megaman [illegible] à 2 500 F au lieu de 4 400 F Appelez le 69 28 26 55

Vends NINTENDO ES + 2 manettes + 3 jeux Rad Racer, Super Mario Bros I et Top Gun Le tout vendu 750 F, possibilité de vente séparée Écrivez à Sébastien Besnard, 1, cité du Pont-Cel, 14110 Condé-sur-Noireau

Vends NINTENDO ES + zapper + 11 jeux dont Super Mario Bros I et III, Rollergames, Punch Out, Metal Gear, Duck Hunt et Wild Gunman à 3 000 F au lieu de 4 250 F Appelez Sébastien au 87 37 34 80

Vends jeux NINTENDO ES New Zealand Story, Megaman II, Super Mario III et The Simpsons à 280 F pièce à débattre Appelez le 98 87 10 52

Vends NINTENDO ES + 3 jeux Super Mario Bross II et III et Teenage Mutant Hero Turtles Le tout encore sous garanti, vendu 1 400 F Appelez le 56 50 73 29

Vends NINTENDO ES + robot + pistolet + 8 jeux Super Mario I et II, Canaro, Gradius, Gyromite, Tennis, Zelda I et Castelvania, en très bon état le tout vendu 1 000 F Appelez le 39 13 15 57

Vends NINTENDO ES + 4 jeux World Cup, Duck Tales, Top Gun et Super Mario Bros I + revues Le tout vendu à 1 000 F au lieu de 2 000 F Contactez Nicolas au 97 44 11 52

Vends NINTENDO ES + NES advantage + 16 jeux Appelez le 40 59 95 39

Vends jeux NINTENDO ES Teenage Mutant Hero Turtles, Super Mario Bros et World Cup à 250 F pièce et Chip'n Dale à 300 F Prix à débattre Appelez le 38 97 54 77

Vends NINTENDO ES + 2 paddles + 5 jeux (Track and Field II, Batman, Super Mario Bros I, Castelvania I et Popeye) Le tout vendu à 850 F Tél 30 57 20 67

Vends NINTENDO (345 F) + pistolet (195 F) + jeux Zelda I et II à 195 F pièce, Super Mario Bros III (225 F), Super Mario Bros I/Duck Hunt à 210 F + Teenage Mutant Hero Turtles (195 F) + Duck Tales (195F) Tél 60 11 19 97

Vends NINTENDO ES + 2 paddles + NES advantage + jeux Super Mario Bros III Megaman II Tél 69 28 48 58

Vends NINTENDO ES + zapper + 8 jeux dont Super Mario III, Duck Tales, Top Gun et Robocop Le tout pour 1 700 F à débattre Tél 39 94 19 69

Vends jeux NINTENDO ES Top Gun, Teenage Mutant Hero Turtles, Wrath of the Black Manta, Metroid, Bugs Bunny ou Duck Tales à 100 F pièce Appelez le 42 46 57 95 à partir de 19 h

Vends Jeux NINTENDO ES Rescue Ranger, Bubble Bobble, Super Mario III et Megaman II Le tout en excellent état Possibilité de vente séparée ou le lot a 1 500 F Contactez François Delcroix, 58, rue des Fusillés, 59160 Capigkem ou téléphonez au 20 92 94 21

Vends jeux NINTENDO ES Kung-Fu, Wizzards and Warriors, Pro Wrestling, Teenage Mutant Hero Turtles, Castelvania II et Duck Hunt + pistolet de 150 a 200 F Appelez le 24 72 58 15

Sur NINTENDO ES, vends Tennis à 150 F. Écrivez a Julien Morreau, 72, avenue de Général-De-Gaulle, 94500 Champigny, ou appelez-le 48 89 43 96

Vends NINTENDO ES + 2 paddles + zapper + 7 jeux Super Mario Bros I et III, Duck Hunt, Zelda I, Probotector, Castelvania et Double Dragon III Le tout vendu à 1 800 F ou au détail a débattre Appelez le 56 44 86 17

Vends ou echange console NINTENDO ES + manettes + jeux Punch Out (100F), Ice Hockey (100 F), Kick Off J P P (200F), Super Mario Bros I (50 F), Super Mario Bros III (200 F), Kung-Fu (50 F), Dragonball (100 F), Wrath of the Black Manta (100 F), Megaman (130 F) et Super Off Road (200 F) Le lot est vendu 1 000F Contactez Jérome en appelant le 72 33 06 23 tous les jours sauf mardi, mercredi et jeudi

SUPER NINTENDO

Vends Super R Type sur SUPER NINTENDO a 150 F Écrivez a Julien Maestre 104, rue du Recueil 59491 Villeneuve-d'Ascq, ou appelez le 20 72 82 77

Vends jeux SUPER FAMICOM Zelda III (350 F), Parodius (400 F), Final Fantasy II version US (350 F), Populous (300 F) Krusty Fun House (300 F) et Y'S III (300 F) Tous les jeux sont en bon état Appelez le 45 32 74 93

Vends jeux SUPER NINTENDO F-Zero neuf a 349 F Écrivez a Sylvain Traina, 25, rue Rabelais, 38300 Bourgoin Tel 74 28 40 66

Vends jeux SUPER FAMICOM Final Fight, Super Aleste, Mario Kart de 400 F à 500 F, frais de port compris Contactez Nicolas Pujol, 3, avenue Jean-Moulin, 04160 Château-Arnoux ou téléphonez au 92 64 13 43

Vends jeux SUPER NINTENDO française, US et japonaise de 300 F à 450 F Contactez Rodolphe Bohe, RN 86, 42520 Saint-Pierre-de-Bœuf, ou téléphonez au 74 87 13 29

Vends 24 hits sur SUPER NINTENDO (française, US et japonaise) dont Super Aleste, Phalanx, Super Pang, Dino Wars et Golden Fighter Liste complète au 48 69 04 55 (sur région parisienne uniquement)

Echange (ou vends 400 F) F Zero contre Castelvania IV ou Super Contra Écrire au 14, rue du Vieux-Puits, 28110 Luce

Vends nombreux jeux PC ENGINE NEC à 100 F pièce + manette pro 1 à 150 F Contactez Dominique au 48 34 21 58

Vends NEC SUPER GRAFX en tres bon état + 5 jeux dont Out Run et Shinobi Valeur d'origine 3 490 F, cédé à 1 600 F Téléphonez au 20 09 90 26 et demandez Philippe

Vends PC ENGINE + 4 jeux + quintupleur Prix 1 300 F à débattre Appelez le 78 47 78 20

Vends NEC CORE GRAFX + 5 jeux (Bloody Wolf, Violent Soldier, 1943 Shinobi et Down Load) a 1 100 F

Vends jeux NEC CORE GRAFX a 100 F pièce + paddle pro 1 a 150 F Appelez Dominique au 48 34 21 58 (sur Paris uniquement)

ACHATS

Achete MEGADRIVE + cable video + paddle + Sonic a 500 F maximum + GAME GEAR a 500 F + MEGA CD a bas prix Appelez le 75 36 97 27

Achète ou échange Exile Twinkel sur MEGADRIVE Appelez le 88 47 18 46

Achete MEGADRIVE + 1 ou 2 manettes avec ou sans jeu a 550 F maximum Appelez le 56 99 11 70

Achete jeux SUPER NINTENDO entre 300 F et 400 F Contactez Christophe au 87 50 37 84 a partir de 19 h 30

Achète moniteur couleurs à moins de 300 F et des jeux MASTER SYSTEM de 50 F à 100 F. Écrivez à Stéphane Morel, 162, avenue de la Libération, 62700 Bruay la Buissière, ou appelez le 21 62 69 00

ECHANGES

Echange GAME BOY + jeux dont Ninja Turtles + écouteurs contre GAME GEAR + jeux Appelez Antoine au 26 82 77 64 a midi ou à partir de 18 h

Échange ou vends jeux NINTENDO ES Kung-Fu (150 F), Duck Tales (300 F), Gremlins II (300 F), Megaman II (300 F) et Super Mario Bros III (300 F) Prix du lot à débattre Appelez le 23 69 37 69

Recherche désespérément Double Dribble à 350 F maximum Possibilité d'échange contre Top Gun, Kung Fu, Punch Out ou Skate or Die Contactez Yves Antonique, 31, rue des Peupliers, 75013 Paris, ou téléphonez au 45 88 99 55

Echange jeux SUPER NITENDO Super Mario World Castelvania IV et Street Fighter II Contactez Christian au 94 63 90 29 a partir de 13 h

Echange (ou vends 150 F pièce) Budokan et Worls Cup Italia 90 contre EA Hockey ou Aleste sur MEGADRIVE Appelez Mathieu a partir de 19 h au 71 67 33 43

Échange jeux MASTER SYSTEM Black Belt, Double Dragon, Super Monaco GP, Shinobi et bien d'autres Appelez le 96 37 11 43

Échange jeux SUPER NINTENDO : Super Mario IV, Castelvania IV, Super Soccer, Super Tennis, Street Fighter II Philippe Sudrot, 118, residence Pré-aux-Chevaux, 87220 Feytiat Tél 55 00 25 51

Echange [illegible] the Princess [illegible] Terminator [illegible] Pepublique [illegible] Echange jeux MEGADRIVE et SUPER NINTENDO sur Paris uniquement Contactez Dylan Goubin, 5 bis, rue Octave-Feuillet, 75116 Paris ou appelez le 45 20 79 66

Échange jeux GAME BOY Dragon's Lair en très bon état contre Double Dragon I, R-Type, Kid Icarus, Metroid II, Golf, Choplifter II. Écrire à Karl Braquehais, rue Raymond Quero, 56100 Lorient.

Echange jeux NINTENDO ES Robocop et Zelda II contre Megaman III Top Gun ou Game Genie Contactez Yoann Dupunau Les Clauzades Vieilles, 46600 Saux ou appelez le 65 31 91 87

Echange jeux GAME BOY Tel 56 99 11 70

Echange jeux MASTER SYSTEM Mickey ou Donald contre Wonderboy II, R-Type, Psychofox Appelez le 40 09 88 34, demandez Dominique

Vends ou échange GAME GEAR + adaptateur secteur + jeux Columns, Wonderboy, Super Monaco GP + Master gear + Mercs et Astenx à 1 600 F Appelez le 99 80 83 76

Vends, echange et achete jeux pour SUPER NINTENDO (aménéains, japonais et français) WWF, Super Mario IV, Ninja Turtles IV. Vends NINTENDO ES + 8 jeux dont World Wrestling, Super Mario III et Teenage Mutant Hero Turtles de 100 à 180 F. Adressez-vous à Franck Salou, 56, rue Sébastopol, 29200 Brest ou appelez le 98 03 51 14

Vends à 2 200 F ou echange NINTENDO ES + 1 manettes + pistolet + 15 jeux contre SUPER NINTENDO. Appelez Mario au 74 27 82 80

Echange jeux NINTENDO ES Megaman II, Super Mario III, Tetris et Chip'n Dale contre Double Dragon II, Batman, Les Chevaliers du Zodiaque. Appelez le60 47 37 66

Échange jeux SUPER NINTENDO Soulblader contre Phalanx, Super Aleste ou Contra. Faites vos propositions à Olivier au 48 23 35 69

Vends ou echange jeux MEGADRIVE Tennis, Toki, Donald, Ghouls'n Ghosts et Gynoug à 200 F piece + Centurion et Wonderboy V à 250 F pièce + Alissia Dragon, Valis III, Super Shinobi, Golden Axe et Italia World Cup à 150 F pièce. Appelez Laurent au 39 60 88 08

[illegible] jeux à [illegible] jeux en [illegible] NINTENDO ou MEGADRIVE [illegible] jeux. Appelez le 51 39 44 10

Échange Castelvania contre Dragonball ou Track & Field II sur NINTENDO ES. Contactez Loïc en appelant le 24 59 39 25

Échange 3 jeux NINTENDO ES (au choix) contre 1 jeu SUPER NINTENDO 46 95 30 92

Echange ou vends NINTENDO ES (Noël 91) + Teenage Mutant Hero Turtles, Megaman, Robocop, Metroid et Batman à 1 100 F, frais de port compris. Possibilite d'echange contre deux jeux Super NINTENDO. Appelez le 47 28 33 87

Échange jeux MEGADRIVE Altered Beast et Super Thunder Blade contre Tazmania ou Olympic Gold. Contactez Rodolphe au 40 74 99 56

Échange Dr Mario contre Rescue the Princess Blobette sur GAME BOY. Appelez le 48 66 81 84

Echange NEO GEO CORE GRAFX + 2 jeux Liquid Kids + Cyber Core contre 2 jeux SUPER NINTENDO [illegible] Appelez le 89 64 [illegible]

Echange ou vends NINTENDO ES, etat + 6 jeux Teenage Mutant Hero Turtles, Bad Dudes, Soccer, Tetris, Kung-Fu et Super Mario Bros I. Prix 1 000 F. Faites propositions d'échange ou d'achat en écrivant à Joel Heymann, 2, rue de Boelesgras, 68230 Wasserbourg ou appelez le 89 71 10 41

Echange jeux NINTENDO ES Zelda, Teenage Mutant Hero Turtles ou Donkey Kong Classics contre Megaman I et/ou II. Contactez Julien au 34 66 20 57

Echange console MASTER SYSTEM II + 1 manette + 5 jeux dont Donald Duck, Spiderman et Thunder Blade contre MEGADRIVE + 2 manettes + Sonic et Mickey. Appelez le 21 69 42 28

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Vous pouvez composer votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules.

Rubrique *(ventes, échanges, achats, divers)* :

Console concernée :

Nom et prénom :

Texte de la PA :

Adresse :

Tél. *(facultatif)* :

Adressez votre annonce à :

MSE PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex

CLUBS/FANZINES

Creation d'un nouveau fanzine toutes consoles 16 bits + numeros spéciaux NEC et SUPER FAMICOM. Renseignements au 65 60 89 75 de 18 h à 19 h 30

Ab[illegible] ous gratuitement : Asturias Magazine. Ecrivez à Jean Christophe Gremaud, Guron, 86700 Payre

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR

3615 PLAYER ONE RUBRIQUE PA.

L'ARCADE DÉPA

Salut à tous ! Incroyable ! Le mois dernier vit fleurir pas moins de dix nouveautés dans nos chères salles de jeux. Ce qui me réjouit le cœur, après les vaches maigres de ces derniers temps.

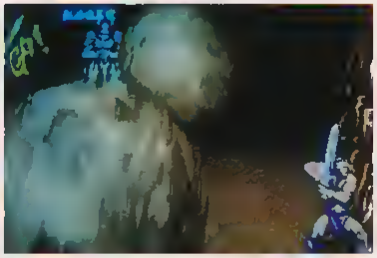
GOLDEN AXE II de SEGA

Golden Axe II - Mon personnage preféré : la femme-centaure.

C'est rare qu'un jeu d'arcade sorte après la version console. Sega n'a pas peur et sort une nouvelle version de Golden Axe II. Et contrairement à son homonyme consoleux, ce numéro 2 n'a rien à voir avec le précédent. Première chose, les personnages sont au nombre de quatre au lieu de trois et en plus, ils ont subi des modifications. Le guerrier est identique, le nain est maintenant sur le dos d'un ogre et la guerrière s'est métamorphosée en une superbe femme-centaure. Le nouveau venu étant un Hobbit (pour ceux qui ne connaissent pas, je leur suggère vivement de lire l'excellente trilogie du *Seigneur des anneaux* de J. R. R. Tolkien).

L'histoire ressemble comme deux gouttes d'eau à la précédente (Death Adder est revenu, etc.). En fait, le jeu vaut surtout pour sa réalisation. En effet, il exploite entièrement les possibilités des nouvelles cartes 32 bits de Sega. Les graphismes sont somptueux, certaines parties sont d'ailleurs digitalisées, comme la main qui se déplace sur la carte ou les têtes des ennemis qui sont pris dans l'enfer brûlant de la magie du guerrier. L'animation est parfaite et

Aaargh ! J'aurai ta peau d'gros Bill !!!



Certains stages sont en 3D, comme dans Out Run

l'ambiance sonore est grandiose (le bruit d'une chute dans une cascade est hyper bien rendu). Autre chose, au début de certains niveaux, vous avez le choix entre deux parcours distincts, ce qui augmente l'intérêt et la durée de vie du jeu ainsi que le plaisir que l'on éprouve à y jouer. Enfin, comme dans tout Golden Axe qui se respecte, il y a les montures, et là aussi, c'est la classe, il y a d'abord la mante religieuse et son souffle enflammé, ensuite nous avons droit au scorpion qui envoie un éclair foudroyant, et enfin le dragon-squelette. Finalement, tout est là pour être le jeu d'arcade de l'année et sans problème, il l'est.

ARABIAN MAGIC de TAITO

Tout le monde connaît les contes des *Mille et une nuits*, sauf peut-être les programmeurs de jeux vidéo. En effet, ce thème a été rarement utilisé à ce jour. Mais voilà que Taito nous pond une petite merveille du genre. La patrie est en danger et le prince du Mal est de retour. Le seul remède est de trouver les sept joyaux qui rendent folles sept puissantes créatures. Pour cela, un prince, sa sœur, son meilleur ami et son serviteur partent à leur recherche. Ils ont en leur possession une lampe magique qui leur permettra de récupérer le joyau ainsi que l'âme de son gardien. Cela, afin de pouvoir ensuite

TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX...

Gare à l'avalanche de jeux ! Fixeight de Toaplan est un shoot de qualité, c'est la suite de Out Zone ; Macross de Banpres
X-Men de Konami met en scène la célèbre équipe de super-héros new-yorkais et Mortal Kombat de Midway est un Str

SSE LES BORNES

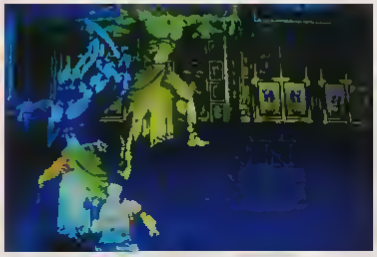
Arabian Magic : Une bien belle image de présentation

De temps en temps, la tête du photographe se reflète à l'écran. Ici : Ugly

appeler ledit gardien à la rescousse. C'est en fait ce que l'on pourrait appeler la magie sur ce jeu. En ce qui concerne les personnages, ils ont chacun une puissance de frappe, une vitesse et une attaque Master qui leur est propre. Par exemple, le serviteur se met en boule (un peu comme Iggy après une overdose de choucroute trop arrosée de Coca Light) et part rouler contre un ennemi. Ce dernier est d'ailleurs, grâce à cette attaque, le meilleur du jeu. La partie se joue comme la plupart des Golden Axe ou autres Final Fight. Mais certains niveaux se démarquent complètement. Le troisième est une espèce de shoot'em up sur des tapis volants. Ensuite, certains niveaux se déroulent dans des poteries où tous les décors sont à l'échelle d'une fourmi. Côté réalisation, c'est magnifique. Les dégradés sont hyper bien réalisés et les monstres de fin de niveau sont gros et baveux à souhait. Quant à la difficulté, elle est tout juste ce qu'il faut, ni trop ni pas assez grande. Comme en plus le jeu est long, il ne m'en fallait pas plus pour craquer. D'ailleurs j'ai craqué.

Wonder Fra qui craque complètement

Le boss du stage sur tapis volant est un aigle immense, le Grand Roc



Z avez vu la taille des streumons !

TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX...

Ço est l'adaptation du fameux DA du même nom ; Zing Zing Zip de Tecno devient la nouvelle définition du shoot'em up ; et Fighter II avec des persos en image de synthèse. Je remercie la société WDK pour sa collaboration à cette rubrique.

MANGAS ! MANGAS !

Vous êtes nombreux à nous demander des rubriques régulières sur l'actualité des mangas (les BD jap) et des comics (les BD US). Vos vœux sont exaucés ! Tous les mois, *Player* vous présentera désormais une sélection de nouveautés. On commence en force tout de suite avec un « Spécial mangas »...

Planquez-vous, Gon est né. Gon ! Un bébé tyrannosaure, la pire espèce de prédateur de toute l'histoire de la planète. Vous les pensiez disparus ? Éteints ? Eh bien, non! Figurez-vous qu'il en reste un ! Et cet anachronisme vivant est en pleine possession de ses moyens... destructeurs. Le petit Gon est donc apparu, comme par enchantement, au beau milieu d'une clairière ensoleillée. Ce n'est qu'un bébé, suggèrent les naïfs. Certes. Mais tout bébé qu'il est, Gon n'en est pas moins un spécimen particulièrement destroy, une redoutable machine à tuer dotée de puissantes mâchoires et de crocs tranchants comme des rasoirs. Ce petit monstre va imposer sa loi à tous les animaux du coin, ours et lynx compris. Cela dit, et malgré ces exactions, Gon reste un tout-petit. Il a besoin de chaleur, d'un lit douillet et d'une maman... Sniff ! Tel est le point de départ d'une nouvelle série, écrite et illustrée par Masashi Tanaka. Divisé en quatre histoires, où notre séduisant héros croise le chemin d'ours, lion, castor et lynx (malheur à eux !), ce manga constitue la meilleure introduction possible aux mangas. En effet, règne animal oblige, ce manga n'a pas de texte ! Il suffit de lire le bouquin dans le sens inverse du nôtre pour apprécier. On n'aura pas à s'inquiéter du manque de traduction ! Dessins, découpage et scénario sont impeccables et inspirés. *Player* vous conseille *Gon* ! Seule réserve : le traitement hyper réaliste de certaines scènes (la sévère dérouillée, que dis-je, le massacre, du lynx) pourra rebuter les plus sensibles.

INTRO DEPOT !

Seconde visite au pays des mangas et toujours aucun risque de non-compréhension, puisque *Intro Depot* est un beau livre d'images bilingue (jap et anglais) dédié à l'œuvre de Shirow Masamune, l'auteur de *Appleseed*. Cet objet enchantera tous les amateurs de mangas et de japanimation en général. Cent cinquante pages de grand art. L'impression et les couleurs sont magnifiques. Un cadeau idéal pour les fêtes de fin d'année !

DARK ANGEL

Avec ce manga, nous entrons dans le domaine réservé aux inconditionnels, à savoir la manga avec des textes ! Dur, dur de ne rien piger à l'histoire, ou si peu. Que cela ne vous démonte pas ! Édité sous la direction de Kia Asamiya, *Dark Angel* est un bel exemple de manga « classique », typique de la BD japonaise. Présentation luxueuse, découpage très travaillé et graphisme aussi élégant que dynamique. Futur classique ?

COMICS : SUPERMAN MEURT !

Incroyable mais pourtant vrai : la mort de Superman est annoncée et planifiée. Le super-héros de Krypton, le précurseur des héros musclés en collants va disparaître, assassiné par un super-vilain ! C'est pour ce mois-ci. Et, vu le tapage médiatique, il se pourrait que cette fois-ci soit la bonne. Adieu Superman. À moins que... Les comics *Superman* sont importés en France par Actualités.

Intro Depot

ALBUM DU MOIS : ROUGE DE CHINE

Waouh ! Le deuxième tome de *Rouge De Chine* vient de paraître et il est encore plus beau que son prédécesseur ! Asseyez-vous sur les genoux de tonton Inoshiro qui vous explique de quoi il retourne...

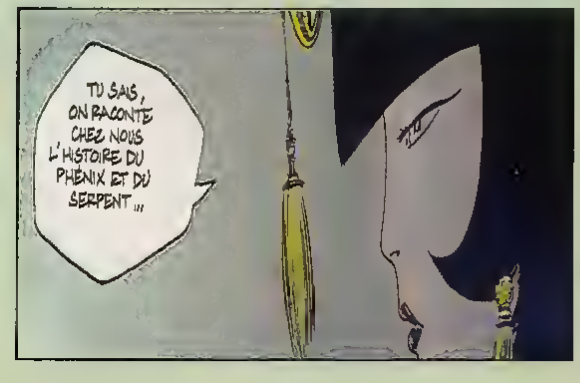
Humain contre Feng An

Tout commence quand Thierry Robin, un jeune dessinateur fasciné par la Chine, décide de s'attaquer à sa série à lui. Jusqu'à présent, notre homme s'était limité à l'illustration pour enfants « classique ». Le succès de son premier vrai album, *Crève... Le Malin* (Éd. Rackham), une histoire bizarre dont le héros n'était nul autre que le pape (!), l'encourage, et notre ami prend son courage à deux mains pour se lancer dans l'aventure. Comme de juste, sa série se déroulera dans l'empire du Milieu, au XIXe siècle. Mais il ne s'agit pas d'un album historique : la Chine de l'auteur relève plutôt d'un univers parallèle, où les soldats européens des concessions côtoient les créatures du folklore chinois. Et c'est dans cet univers de conte, qu'arrive Henk, le jeune héros de la série...

Depuis le temps, vous savez que vous pouvez toujours faire confiance à *Player* : croyez-nous, quand on vous dit que *Rouge de Chine* est une des meilleures séries publiées en ce moment. Pour juger de toutes pièces du talent du dessinateur, jetez un coup d'œil à la couverture de notre numéro 17 : elle est signée Robin ! Et, joie, le second épisode de la série est disponible chez tous les libraires sensés !

Prisonnier de l'empereur, Henk n'a de cesse de retrouver son aimée, Liu, la propre fille du monarque qui est retenue prisonnière dans le palais vivant de son père !

Pendant ce temps, les relations sino-européennes ne cessent de se dégrader. Va-t-on vers une guerre qui opposerait les foules chinoises aux Européens retranchés dans leurs concessions ? Et qui aurait intérêt à ce qu'une telle boucherie ait lieu ? Au même moment, dans les profondeurs de la terre, les démons de la secte des poings de feu se rassemblent pour observer et manipuler les faibles et malheureux humains...



Rouge de Chine de Thierry Robin est publié par les Éd. Delcourt

Que dire de plus ? Le dessin de Robin s'est encore amélioré. La narration est plus fluide et le dessinateur semble commencer à peine à dévoiler les secrets de l'univers de *Rouge de Chine*. Vivement la suite.. Ne manquez pas ce bel exemple de BD européenne moderne ! Lisez *Rouge de Chine* !

SPEED

Le nouveau numéro du 'zine Tsunami vient de paraître. Disponible contre 15 F plus 4,20 F en timbres adressés à : Durandal, 1, rue E.-Varlin, 93170 Bagnolet. Au sommaire : interview Miyazaki, etc.
Le second épisode des aventures de Gon est pour très, très bientôt.
Tous les mangas présentés dans ces lignes sont dès à présent disponibles en import chez Tonkam.

NEIL YOUNG

C'est incontestablement *Harvest Moon*, le dernier disque de Neil Young, qui mérite le titre d'album du mois. On vous dit pourquoi ici-même...

Résumer en moins d'une page le parcours sans faute de Neil Young relève peut-être du scandale (l'homme mérite en effet des pages et des pages pour rendre hommage à son talent) mais, il faut bien le présenter aux plus jeunes, alors...

Canadien, Neil Young est né au milieu des années 40. Il forme son premier groupe à treize ans et va de groupe en groupe pour jouer de la guitare jusqu'à ce qu'il rejoigne les Squires avec lesquels il gravera ses premiers 45 tours. Il lui faut néanmoins attendre la deuxième partie des sixties pour le voir atteindre la célébrité grâce au Buffalo Springfield, où il joue de la guitare et chante, et avec qui il enregistrera trois albums. On remarque tout de suite ses compositions, très sauvages, qui dénoteraient presque en comparaison du rock très mélodique du groupe.

Cependant, cet individualiste forcené est trop à l'étroit au sein d'un seul groupe. Il le quitte pour attaquer une carrière solo impeccable au cours de laquelle il va enregistrer plus d'une vingtaine de disques. Souvent accompagné de Crazy Horse, un groupe de rock furieux, enregistrant parfois seul, il participera au festival hippie de Woodstock avec Crosby, Stills et Nash. Le quatuor publiera à l'époque deux disques (en 70 et 71). Il s'est reformé brièvement en 88 pour un troisième LP.

Neil Young est une sorte d'institution du Rock. Pourtant, et contrairement aux autres musiciens de sa génération, le chanteur continue d'aller de l'avant et d'expérimenter. Il sort un disque par an. *Arc Weld*, le triple album paru l'an dernier qui était enregistré en public, est certainement un des disques les plus puissants et sauvages de ces dix dernières années. Toujours imprévisible, l'artiste vient de réaliser un album beau et calme. Textes et musique prouvent que l'homme a encore de beaux jours devant lui. Pour conclure, ajoutons que Neil Young est un champion de la cause indienne (par exemple, sa chanson *Cortez the Killer* (1975) dénonce les atrocités commises par les conquistadores) et un modèle d'intégrité. Alors qu'un nombre effarant de groupes jouent pour des sponsors, le canadien s'attaque violemment au sponsoring dans sa chanson *This note's for you* (1988). Le clip a traumatisé les bonnes âmes de MTV qui l'ont censuré. Il faut dire qu'on y voyait les cheveux d'un sosie de Michael J. prendre feu et que le malheureux ne devait son salut qu'au contenu d'une providentielle bouteille de P C qui lui était versé sur la tête ! Anthologique !

Neil Young

POUR DÉCOUVRIR NEIL YOUNG

Neil Young (1969), *Harvest* (1972), *Tonight's the night* (1975), *Live Rust* (1979), *Ragged Glory* (1990). Tous ces disques et *Harvest Moon* sont disponibles en CD et K7 chez WEA.

CONCERTS

Ministry le 12/11 à Paris, Motorhead le 24/11 à Evry, Sonic Youth le 29/11 à Paris et le 3/12 à Rennes, BS2's le 6/12 à Paris et le 8 à Lyon, Black Crowes le 4/12 à Paris, Faith No More et L7 le 8/12 à Paris, le 9 à Lyon, le 10 à Besançon et le 15 à Nice.

Ministry

L'ACTUALITÉ BD

On ne lit jamais assez de bédés ! Mais comment se retrouver dans les dizaines et les dizaines d'albums publiés tous les mois ? Heureusement, *Player* est là...

Incontestablement un des événements de l'année, la sortie du neuvième tome des aventures de XIII prouve une fois de plus que cette série mérite son succès. Toujours amnésique, l'agent XIII part à la recherche de son passé dans un pays d'Amérique latine miné par la guerre civile et la pauvreté. Les dessins de Vance soutiennent remarquablement le scénario concis et efficace de Van Hamme. Avec *XIII*, c'est une certaine conception de la bédé qui se perpétue : celle de l'époque bénie où dessinateurs et scénaristes mettaient tout leur talent au service de l'histoire et laissaient de côté toute velléité de frime. Les lecteurs (vous !) ont tout à gagner d'une telle démarche. Alors quand elle est appliquée par des auteurs talentueux et rodés, ça fait... Bingo ! Dommage qu'il faille attendre un an entre chacune des péripéties de XIII. Recommandé !

XIII - Pour Maria (aux Éd. Dargaud).

RAILS

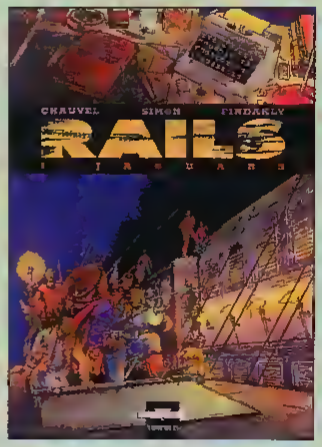
Cette nouvelle série ne fait pas dans le détail... Dans un futur indéterminé, des gangs de Noirs sillonnent les voies ferrées des USA à bord de trains transformés en forteresses. Malgré tous ses efforts, la police (composée de Blancs) n'arrive pas à stopper les pillards. Pourtant, un flic métis qui n'a rien à perdre, réussit à infiltrer la horde. Réussira-t-il à arrêter la bande ? Ou trahira-t-il, excédé par les brimades racistes de ses collègues ? Action, bastons, fusillades... *Rails* cartonne sans faire de détail. Pas de quartier ! Dans le genre, le raid des flics d'élite sur le train des néo-barbares est un petit moment d'anthologie. J'ai presque eu des flashbacks de l'abordage de la Licorne. Pas mal du tout. À suivre pour voir comment les auteurs traiteront les bases raciales de l'histoire...

Rails : Jaguars de Chauvel, Simon et Findakly (aux Éd. Delcourt).

EXPRESS

Amateurs de fantastique ésotérique, ne manquez pas le cinquième tome du Lama Blanc de Bess et Jodorowsky (Éd. Humanoïdes Associés). *Main fermée, Main ouverte.*

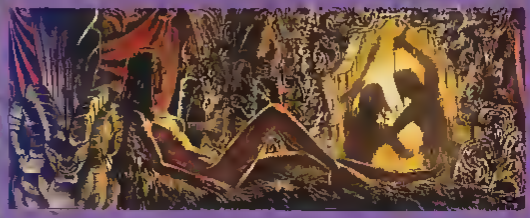
Incroyable mais vrai : les Éd. Glénat vont lancer bientôt une traduction du manga *Dragonball* qui respectera le format original et qui devrait coûter moins de vingt francs. Ça sera vendu en kiosques. Triomphe possible. Vous tenez le pari ?



LA PASSION DE DIOSAMANTE

Et encore un événement ! Tout simplement parce qu'il s'agit du nouvel album de Gal, un de nos meilleurs artistes d'Heroic Fantasy. Les fans se souviennent encore, plus de quinze ans après sa sortie, des *Armées du Conquérant*, son premier livre. L'auteur est de retour (enfin ! Il n'a publié que trois albums et quelques planches par-ci, par-là) avec une belle histoire d'amour écrite par Jodorowsky, le scénariste de la série *L'Incal*, ici étonnamment inspiré et qui signe peut-être son meilleur texte. Diosamante est une reine belle et cruelle. Subjuguée par le prince d'une contrée voisine, elle décide de devenir une nonne errante pour en devenir digne... Superbe ! Une grande réussite.

La Passion de Diosamante de Gal (Éd. Humanoïdes Associés).



L'ACTUALITÉ

La vie moderne est éreintante. Tous les mois, il y a plein, plein de choses à voir, à faire... Exténuant ! Mais tellement bon !

UNE ÉQUIPE HORS DU COMMUN

1943. La majorité des jeunes Américains sont dans l'armée. Comment monter des équipes de baseball dans ces conditions ? Un industriel prend un pari fou : lancer une équipe de filles ! Vous imaginez ? Tel est le point de départ de *A League of their own*, une comédie dramatique qui a tellement cartonné en Amérique (normal, c'est le pays du baseball) qu'on parle d'en faire une série télé ! Avec Madonna, Geena Davis et Tom Hanks. Sortie le 18/11.

LA PUISSANCE DE L'ANGE

Ou plutôt « la puissance d'un seul » ou « la puissance de l'unité » puisque le titre original est *The Power of one*. Mis en scène par John G. Avildsen, le réalisateur des *Karaté Kid* et de *Rocky V*, ce film raconte la vie d'un jeune Sud-Africain d'origine anglaise entre 1930 et 1948. Orphelin et bouc-émissaire des écoliers afrikaners, P. K. se lie d'amitié avec un savant allemand retenu en Afrique par la guerre en Europe. Il suit son mentor en prison et apprend la boxe avec un détenu zoulou (Morgan Freeman, le Sarrasin de *Robin des Bois, prince des voleurs*). La guerre finie, le gouvernement durcit sa politique d'apartheid alors que P. K. tombe amoureux de la fille d'un politicien raciste... Plein de bons sentiments, traitant d'une période peu connue et importante, et embelli par une photographie soignée, *La Puissance...* souffre de quelques passages aux ficelles un peu grosses, typiques des films américains modernes (les personnages nous ont paru assez manichéens, P. K. incarne une sorte de dieu pour les Noirs opprimés). N'empêche, les fans de *Karaté Kid* devraient s'y retrouver. Pour conclure, sachez que Johnny Clegg, le « Zoulou blanc » a composé pour ce film, conseillé quand même. Le 18/11.

La Puissance de l'ange

BLADE RUNNER

Non, il ne s'agit pas d'une reprise mais de la sortie de *Blade Runner* tel que l'imaginait le metteur en scène Ridley Scott avant qu'il n'ait dû couper, remonter, etc. Même principe que pour la version d'*Aliens* distribuée en LD et K7 à la fin de l'été. À voir d'office ! Et ne me dites pas que vous ne connaissez pas *Blade Runner* ? Sortie le 9/12.

BODYGUARD

Nous vous reparlerons incessamment de cette grosse sortie, dont le générique rassemble à l'écran Whitney Houston et Kevin Costner, respectivement une chanteuse et son garde du corps qui... eh bien, ils s'aiment beaucoup, quoi ! Le 9/12.

SABLES MORTELS

Thriller friqué où un inspecteur du F.B.I. (Willem Dafoe) traque un trafiquant d'armes (Mickey Rourke). Par le met-

CŒUR DE TONNERRE

Coproduit par Robert De Niro, *Thunderheart* traite du problème des réserves indiennes par le biais d'une enquête sur un meurtre, qui est conduite par un policier d'origine indienne. Avec Val Kilmer (*Willow*), Sam Shepard (*L'Étoffe des héros*).

À partir du 11/11. Le même jour, sortie du nouveau film de Claude Miller (*La Petite voleuse*), *L'Accompagnatrice*.

teur en scène du *Bounty* avec Mel Gibson et avec Mary Elizabeth Mastrantonio, la belle Marianne de « Robin » Costner. Le 25/11.

LA NUIT DU DÉFI

Film sur la boxe mis en scène par Michael Ritchie (*Golden Child*) avec James Woods et Louis Gossett Jr. Un escroc libéré de taule va persuader un

James Woods dans La Nuit du défi

de ses amis ex-boxeur de reprendre les gants afin de ruiner un arnaqueur qui est spécialisé dans les paris foireux... Sortie le 25/11.

RANMA 1/2 À LA TÉLÉ !

Beaucoup d'entre vous le savent déjà : le Club Dorothée passe tous les mercredis matins (à 10 h 20) les aventures de Ranma 1/2, un héros de manga complètement fou ! À l'origine, Ranma est un manga, qui est écrit et dessiné par Rumiko Takahashi. Nous vous le conseillons chaudement car cette bédé est un petit bijou d'humour. Parti accroître sa connaissance des arts martiaux en Chine, le jeune Ranma est victime d'un sort : désormais, il se transformera en fille chaque fois qu'il sera aspergé d'eau froide. Heureusement pour lui/elle, cette situation gênante se termine quand elle/il effectue l'opération inverse avec de l'eau chaude ! Dans ces conditions, il n'est vraiment pas évident d'aller à l'école, d'autant plus que son père, lui aussi ensorcelé, se métamorphose en panda quand il est mouillé ! Mais le pire arrive quand notre il/elle échoue dans une famille où il y a des filles, des 100 % filles ! Imaginez les histoires de cœur ! Vous avez de la chance : l'édition américaine de Ranma est facilement trouvable. Que

Willem Dafoe dans Sables mortels

les couleurs abominables (elles ont été rajoutées par l'éditeur américain) ne vous rebutent pas, Ranma mérite de figurer dans votre collection. À ce qu'on a vu du DA, il adapte fidèlement la bédé. Il existe également un jeu sur Super Famicom.

TOM ET JERRY

Sortie le 2/12 d'un nouveau DA consacré aux deux célèbres héros. Vous avez bien lu ! Présentation dans notre prochain numéro de *Player*.

NEWS

Sortie le 23/12 du nouveau film de Robert « Retour vers le Futur » Zemeckis, *Death becomes her* qui comportent des effets spéciaux incroyables, élaborés par, entre autres Dick Smith (*L'Exorciste*). On parle d'une adaptation cinéma de Double Dragon. On vous tiendra au courant. En attendant, ne faites pas comme ce testeur de *Player* qui s'est fracassé les phalanges en martelant de joie son bureau.

INOSHIRO

TOP 10

NES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. RESCUE RANGERS
2. SUPER MARIO BROS. 3
3. HYPER SOCCER
4. TERMINATOR 2
5. BUGS BUNNY
6. DUCK TALES
7. SUPER MARIO BROS.
8. DOUBLE DRAGON 3
9. LES FLINSTONES
10. SUPER MARIO BROS. 2

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. OLYMPIC GOLD
2. ASTERIX
3. SONIC
4. TOM AND JERRY
5. DONALD DUCK
6. TERMINATOR
7. SIMPSON'S
8. THE NINJA
9. MICKEY
10. SUPER TENNIS

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. SUPER MONACO GP II
2. EUROPEAN CLUB SOCCER
3. QUACKSHOT
4. OLYMPIC GOLD
5. KID CAMELEDN
6. ALIEN III
7. SIMPSON'S
8. TERMINATOR
9. SONIC
10. TAZMANIA

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIOLAND
2. TERMINATOR 2
3. ADDAMS FAMILY
4. MICKEY MOUSE
5. MEGAMAN
6. ADVENTURE ISLAND
7. DUCK TALES
8. TORTUE NINJA 2
9. DOUBLE DRAGON 2
10. HOME ALONE

NEC

Le Top 10 Nec est etabli avec la collaboration de Sodipeng

1. SOLDIER BLADE
2. TATSUJIN
3. NEW ADVENTURE
4. PARODIUS
5. BONANZA BROS
6. KICK BOXING
7. JACKIE CHAN
8. POWER ELEVEN
9. F1 CIRCUS 91
10. TWIN BEE

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo®

Nouveau sur GAME BOY. Nouveau sur Nintendo Entertainment System. Nouveau

TINY TOON

Drôles de jeux pour stars de la TV

TINY TOON –
La passion des jeux

Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINYTOON ADVENTURES names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc 1992

Chasse au lapin sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Systeme GAME BOY

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au
(16-1) 34 64 77 55

PALCOM SOFTWARE

OFFICIAL GAME BOY GAME PAK — OFFICIAL GAME LINK GAME PAK

KONAMI

La passion des jeux

Nintendo® Game Boy™ the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

F&P 92/285 PI

Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES